
game
.exe
#09 2003
4 601357 000055
game.exe #09'2003 (98)
XIII • Lionheart • Star Wars Galaxies • Live for Speed S1 • Nexagon Deathmatch
C&C Computer Publishing Ltd.
Поле битвы
БЛИЦКРИГ
СТР. 115
СТР. 31—72
ЗАЩИТА
ЛУЖИНА



game.exe
#09 2003
DVD ТУТ
4601357000116
game.exe #09'2003 (98)
XIII • Lionheart • Star Wars Galaxies • Live for Speed S1 • Nexagon Deathmatch
C&C Computer Publishing Ltd.
Поле битвы
БЛИЦКРИГ
СТР. 115
СТР. 31—72
ЗАЩИТА
ЛУЖИНА

<Почтовый ящик Game.EXE>

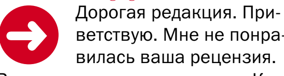
post@game-exe.ru

Дорогая редакция, если честно, я <...>! За весь месяц ни одного приличного... простите, ББ... ни одного пригодного для публикации письма. Поэтому вот вам мое новейшее, пахнущее свежим Интернет-эфиром содержимое — без изъятий и правки, одним мощным потоком почти читательского почти сознания. Единственное, что я себе позволил, это усекновение объемов — письма большущие, а я все еще не каучуковый. Я железный! Я несгибаемый! Я все вынесу (кроме спама)! Все приму и все прощу (кроме глупости и подлости)! В общем, не обижайтесь на чугуниевого: что получил — то и пою. Поехали?

<@lex>
alex@slavnet.vinf.ru

Мои замечания к прошлому журналу (прочитайте и ответте пожалуйста). Здравствуй дорогая редакция Gems.exe! Мне очень нравиться ваш журнал. Я уважаю всех его писателей в особенности господина ПЭЖЭ и Александра Вершинникова. Но ещё больше я стал любить ваш журнал после того, как я купил журнал с DVD диском (хотя DVD-ROMа у меня небыло). Я почитав ваш журнал решил по вашему же совету купить себе DVD-ROM. Хватило именно на эту сумму. Я очень удивился: как так такой маленький диск, а так много информации! (для меня это был шок). Я смотрел и слушал диск весь день! А обычный сиди я смотрю примерно 2 часа! Мои пожеланию диску (о его недостатках на мой взгляд) на нём много всякого борохла: к примеру виды одной и той же игры! Поймите не интересно это играть в одно и то же с разных сторон, могли бы и программок побольше засунуть! (а то это вот такой минус на мой взгляд читателя). ещё минус предыдущего журнала в разделе «Скар. Тур. Май»: юный читатель, беря ваш журнал в руки первый или второй раз в руки:
1. этап. Купив журнал, он обрадовался! (Молодец потратился)
2. этап. Первый раз он, пролистывая журнальчик около киоска, около которого он его купил, смотря только на картинки, роняя диск.
3. этап. Ома он тщательно рассматривает картинки смотря только на оценки поставленные вашими много уважаемыми журналистами, и читая только те статьи об играх которых скриншоты ему больше всего понравились.
Вот тут-то и нравятся ему ваши эффектные фото и скриншоты из игр. Но вот «загогулина»: нет цифр, которые показывают крутизну этой игры, не поймёшь от, куда начинается текст об этой игре (а не видно потому что не под каждым рисунком есть подпись, и каждый заголовок надо искать по названию картинки, тем более как искать если текст небольшой и по этому трудно находим). Это всё что касается моих замечаний к вашему журналу и диску.
Теперь что касается игр. Большой облом у меня произошел с игрой «Макралли 3». Ожидал наш город (Димитровград) от неё очень много: во-первых, смена дизайна главного меню (так как управлять в главном меню клавиатурой довольно не привольно, тем болие когда на фоне бегают буковки и собираются во всякую фигню), во-вторых, резкое улучшение графики (ну хотябы добавили новых моделей машин!), в-третьих, более реалистичной управляемости машины (потому что во второй части на некоторых поворотах одного и того же угла можно было повернуть, а не некоторых так заносило! о-о-о!)
В результате: новых машин нету, управляемость не чем не лучше, графика маленько улучшилась, добавились новые трассы, вот и всё.
Небольшая реклама игры: скоро выйдет неплохой шутер: Flashpoint 2. по сравнению с прошлой версией флешпоинта графика довольно улучшилась! И в ней будет много разного оружия, она стала более реалистичная! ВСЕМ САВЕТУЮ купить.
У меня 2 самых главных вопроса относящихся к редакции журнала: где ОМ? И можно ли стать писателем в вашем журнале и как это можно сделать?!

<Zell>
Artamonov@gagarinclub.ru



Дорогая редакция. Приветствую. Мне не понравилась ваша рецензия. Вы только написали плохое о Корсарах 2. Но были и плюсы в этой игре не все же так мрачно. Я получил удовольствие играя в эту игру, конечно не огромное но хоть что-то в отличии от превой части Корсаров (хоть с другой стороны тоже интересная игра). Даже если вам она не понравилась многим она точно понравилась и вот еще если Корсары 2 такая дибильная игра, то что вы предложите в замен это игре — Virtual Sailor что ли
А как вы описали сложность, вы написали низкая, но играя в эту игру я бы это не сказал особено в самом начале, попробуйте взять на абордаж на своей лодке линкор, да вы даже подплыть к нему не сможете с разу потонити, но все же если начнется абордаж вас завалят с первого удара.
Несмотря на такую рецензию с сюжетом в 0,1 я согласен, хотя я дал бы побольше. А со всем другим я согласен, хотя вопросов у меня еще много.

<Лариса Яркина>
salari1507@rambler.ru

Уважаемая редакция! Я отнюдь не ханжа, но мне хотелось бы напомнить вам всем, если вы забыли, и открыть вам всем глаза, если вы не знали — ваш журнал покупают дети лет с 10. А то и с более раннего возраста. Тематика у вас такая — компьютерные игры.
Лариса Яркина, мама мальчика, который на ваших журналах вырос и покупает до сих пор. Это он мне, кстати, показал — с изумлением.

<Максим Иванов>
maniak_2003@rambler.ru

На счет проведения Чемпионата по Icy Tower я соглашаюсь обеими руками!!! и ногами тоже, давно пора было. Хорошо, что вам в голову пришла эта мысль, молодцы!

<GinKage>
ginkage@mail.ru

Hi! Вопрос, возможно, неуместный, преждевременный, и так далее, но всё же: что будет в ноябрьском номере? Можно ли ожидать развития неповторимого НЮЧЕР(М)РУБНСС? Ведь многое изменилось, а многое так и не было сказано. Например, кто есть А. М-ский, откуда взялись М. Бескакотов, Д. Лаптев и прочие, кто из них — случайные люди, а кто — нет, да и вообще, что есть «случайные» и что есть «люди» ТЕПЕРЬ. Ибо обещано было (сейчас долго искал цитату, но не нашёл, хотя помню, что было дело), что через четыре года с небольшим — снова... Или сюрприз-сюрприз? И если сюрприз, то когда же долгожданный НЮЧЕР(М)РУБНСС?

<Князь>
knyaz15@yandex.ru

Здравствуй, бывший друг .EXE! Здравствуй и прощай! Я прощаюсь с тобой, ибо ты умер... Ушел от нас и, я думаю, навсегда. Того, славного, интересного от корки до корки журнала более не стало! Из доброго и внимательного друга ты превратился в яркого и красочного недруга, пестрящего ненавистной рекламой, которая занимает добрую половину твоих страниц. Вторую половину занимает до тошноты не интересная писанина таких «гениев», как Фраг Сибирский, Михаил Бескакотов и Александр Металлургический...
Для пущего эффекта я приведу тебе пример, ЧТО накропал «номер один» из этих «гениев» — Фраг Сибирский в мартовском номерке: «В демо-версии IGI 2: Covert Strike я уже повидал русских мафиози, падающих и, кажется, перекатывающихся, использующих разнообразные укрытия и категорически отказывающихся картинно возникать в простреливаемом дверном проеме; сибирских гангстеров, разбегающихся в разные стороны и усердно пытающихся зайти с тыла в поросших уютными елочками карпатских горах; а также одного приспешника ворующего сверхсовременные технологии постсоветского преступного клана, который, пятясь, метким огнем прикрывал другого пособника жирующей на ворованном уране российской криминальной гидры, что со всех ног мчался к заветной кнопке — поднимать свободно плавающую тревогу.»
Кто-нибудь может мне объяснить что эта фигня значит? Эти строки я не раз перечитывал своим товарищам и они уже где-то на половине сией «гениальной» фразы уже ничего не понимали. Подобного бреда на твоих страницах стало уйма. А тебя, ведь, читают дети различных возрастов, начиная от начального школьного и заканчивая прыщавыми подростками, которые, ведь, могут и не понять смысл всего вышесказанного товарищем Фрагом. Если товарищ Фраг настолько гений, что не может выражаться попроще и попонятнее про-

стому люду, то может ему лучше писать учебники для средних и высших учебных заведений.
Из хороших авторов статей можно отметить старых знакомых: Вершинина, Хажинского и, пожалуй, ПэЖэ. Вот они по прежнему пишут интересно и смешно. Хотя, некоторые мои друзья заявляют, что «...они дают 10% полезной информации, которые надо выискивать среди пустых фраз...» Но по сравнению с Фрагами и прочими Металлургическими Бескакотами, это действительно лучшие авторы, хотя уже и не те. «С кем поведешься от того и наберешься» — гласит народня мудрость, и как показывает практика не зря. Только хорошие, почему-то, набираются от плохих, а не наоборот. Парадокс!
Твой июньский номерок, купленный с надеждой на лучшее, я пролистал с великой скукой до конца, ни разу не задержавшись на скучных и не интересных статьях, написанных не о играх. Лишь к концу я, наконец-таки, прочел, наконец-таки, интересную статью о тестах видеокарт. Этот номер был использован в туалете по прямому назначению. Хоть какая-то польза. Я горько пожалел о потраченных деньгах. Ни интересных статей, ни кодов, ни прохождений — вместо этого одна реклама и бред «гениев», и бред не о играх. Срам!
А в мартовском номере в разделе «Полигон. Главное окно» на добрых пяти страницах (одна из которых ушла под рекламу «Солдат удачи 2», которые вышли еще весной 2002 года) расположилась чушь, повествующая нам о том как правильно организовывать компании и команды по изготовлению игр. Ктонибудь скажите, нафига это мне в игровом журнале? Лучше бы на этих пяти страницах вы мне грамотно и интересно рассказали о двух играх!!
Ты как-будто надел себе на палец Всевластное Кольцо Рекламы с надписью на ободке «Сделано в США», и оно подчинило тебя себе. Ты оказался слабым и поддатливым и ты продался. И служишь теперь темной стороне Силы. Что ж, это твой выбор. Но я, все же, буду помнить что первым был ты. По крайней мере для меня.
Прощай! Мы будем помнить о тебе. Прощай! Больше я тебя в свои руки никогда не возьму! Пусть земля тебе будет пухом.

<Diablo, Кемерово>
diablo@kemcity.ru

Здравствуйте, редакция журнала Game.exe (если я не ошибаюсь) Перейдём сразу к делу: Летом 2002 года я написал небольшую рецензию на игру, просто так, для развлечения. И мне хотелось узнать мнение о том, как я написал её. Все друзья которых я спрашивал, говорили — для первого раза неплохо. Но мне хотелось бы узнать мнение профессионала. Хотя сейчас, год спустя, я уже и сам считаю, что написал «для первого раза неплохо», но всё равно интересно узнать ваше мнение. Если можно напишите ответ...
Рецензия на игру Star Wars Battlegrounds.
Вообще-то я ни когда не решился бы написать сей текст в силу своей малообразованности в данном направлении (а именно в равномерном поливании кого-нибудь или чего-нибудь из неистощимого «ушата с говном» (отдельное спасибо за эту глубокомысленную фразу Алексу Кудашкину!), если бы не...
Две причины:
1. Я давно уже мечтал написать подобную работу, но всё никак не находил времени. И вот когда подвернулся (упал, очнулся, гипс) случай...
2. Второй причиной стал один текстик написанный неким Алексом Кудашкиным с которым я не имел случая познакомиться но речь не об этом...
Так вот текст тот, я бы даже сказал не текст, а... (лучше не говорить!) Вобщем если вы его не читали, настоятельно рекомендую!!! Я думаю, что прочитав его вы полностью согласитесь с мнением автора.
Ну да не будем отвлекаться, перейдём непосредственно к игре... (я кажется сказал ИГРА? Забудьте, замажьте корректором, залепите и не вспоминайте! отныне это не игра, а <здесь вставьте самое любимое обсирательное слово>)
Прим.: Количество этажей не менее четырёх!!!
ГЛАВА 1: STAR WARS — великий сериал!
Всё началось с детства, когда я был маленький и ходил в д\с (или в д/с?), у нас дома было кабельное телевидение — верх совершенства, пик технологии! По нему я смотрел обычно мультики и какие-нибудь фильмы (осбенно я любил ужастики!). Так вот, в один прекрасный день (а точнее вечер), я увидел первый раз в своей жизни STAR WARS! Этот фильм мне настолько понравился, что я кроме него, ничего не хотел смотреть. Чтобы увидеть этот фильм, я садился за час до его начала к телевизору и смотрел все эти нудные передачи, лишь бы не пропустить фильм! Я до сих пор вспоминаю бой Люка и Дарта Вейдера, лазерные мечи, искры во все стороны, и неожиданный исход боя меня завораживали. Но прошли годы, я уже заканчивал школу как вдруг с экрана телевизора слышу речь мужыка с таким серьёзным-серьёзным голосом, как будто бы он оповещает страну о ядерной войне с США, и призывает встать «грудью на защиту родины», при этом сидя в убежище и попивая кофиёк: «С сегодняшнего дня!, На экранах страны!, Звездные Войны!, Эпизод первый!, Скрытая угроза!» Меня это сразу же заинтересовало. В настоящее время я уже и книгу прочитал, и фильм посмотрел. А несколько месяцев назад: «Звёздные войны!, Эпизод второй!, Атака клонов!» Эти фильмы стали плодиться как клоны (чтоб их...). Скоро наверно и старые фильмы переснимут и тогда будет ваще полный капец и атас! НО...! но... против фильмов я ничего не имею. Пускай себе снимают, я буду только рад посмотреть... Но в нашем случае проблема кроется (образно выражаясь) в другом унитазе. А именно в компьютерных играх. В последнее время рынок компьютерных игр стал понемногу вливаться в киноиндустрию, тому немало примеров: Tomb Rider, Resident Evil 3 (даааа, примеров всётаки мало, а может я не всё знаю?). Но дело и, даже не в этом! А в том, что (как бы это попроще сказать) киноактивация сериала STAR WARS, неизменно скажется и на компьютерных играх (вы так не думаете ?). А я думаю именно так. Сейчас мне трудно уже припомнить все игры касающиеся сего великого STAR WARS (SW), но я попытаюсь.
Всё началось где-то в 1998-99 когда вышли: STAR WARS EPISODE I и STAR WARS RACER. Потом где-то в 2000-01: NEW LEGENDS (связанная именно с SW). В 2002: какой-то JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST, которая непонятно каким концом трогает оригинальный SW (вас смущает конец?). Нетрудно предположить что скоро выйдет и EPISODE II... А также (если вы не фанат SW) вы не представляете сколько игр я пропустил, менее ярких, но всё же игр. Среди них игра с которой я имел счастье (или несчастье?!) познакомиться через Костика (aka SATANA), предварительно перед знакомством он выдал немало «приятных» фраз об этой игре, а потом всучил мне её (на... пожуй!) в виде виртуальника. (Сначала он предложил мне сходить за диском лично к нему, но как позже выяснилось: хорошо что я этого не сделал!)
<...>

<Дмитрий Ильин aka Postal [JiM]>
postaljim@yandex.ru



...О том, что Rockstar уважает старину мы уже поняли на стадии GTA3. Так здорово было вернутся из Нью-Йорка (судя по Twin-Towers из заставки, действие GTA2 происходило именно там) в старый добрый Liberty City. Начав игру, я хотел обнаружить себя в переулке с выходами на набережную и Central Park. Мне очень хотелось поработать на Crazy Jimmy. Но, ничего этого не было. Liberty City оказался очень похожим на Нью-Йорк, но при всем при этом у игры оказалось масса других достоинств. Когда разработчики, пропустив San Andreas, принялись лепить GTA — Vice City, у меня возник вопрос: не окажется ли новый ВАУ (Великий АвтоУгонщик) похожим на своего предшественника? Ведь, судя по оригинальной игре, Vice City был похож на Liberty City. Результат превысил все мои ожидания: VC оказался помесью оригинального GTA с сами-знаете-каким-фильмом-Де-Пальмы в уникально воспроизведенной атмосфере 80-х. GTA strikes back, господа. То, что я увидел, трудно передать словами (хотя Syberian Frag это уже сделал). Сюжет берет нас за шкирку и тащит через всю Игру, а если игрок начинает вырываться, то получает super low punch — чтоб не дергался. Фраг отбиться не смог, о чем свидетельствует «5» в графе «сюжет». Я, видя кулаки сюжета, вообще не шевелился.
Однако, я не согласен с оценкой графики, которую дал господин Сибирский. Попробуйте запустить GTA на слабеньком компьютере — она почти не будет тормозить. «Старый движок» — скажете вы. «Оптимизированный движок» — отвечу я. Если попытаться поиграть в какую-нибудь игру с уровнем графики GTA на той же древней конфигурации, то, скорее всего, мы увидим слайд-шоу со звуковым сопровождением. Вы скажите — «оптимизировалось для PS2». Я отвечу — «DirectX API и PS2 Graphic API это не одно и то же».
Хочется еще сказать пару слов о Радио. GTA и Радио это все равно, что Амерзонские кукушки и Лесной Совиньон. Первой будет очень плохо без второго. Статья в .EXE может вам рассказать многое о Радио, но, по-моему, в ней упущена одна немаловажная деталь. The City of Vice можно рассматривать не только как клон Miami, также он может быть и пародией. Смотрите сами — все как у взрослых: своя потешная полиция, свои некроманты-медики, свои наркобороны-психопаты и свое Радио. Послушайте VCPR — «самое культурное радио». Какой-то ненормальный дядя по имени Морис, обладатель итальянского акцента, ведет безумные беседы с безумными посетителями его студии, причем беседы эти изобилируют руганью. В перерывах приятный женский голос предлагает нам отдать 10% своего дохода на поддержание радио. Разве не пародия на многочисленные ток-шоу?
GTA — это эскиз великой игры, проба пера. Если дать Rockstar много денег и времени, то они покажут всему миру кузькину mutter. ЭТО будет называться GTA Forever. ЭТО будет смешением всех жанров. Каждый найдет в НЕЙ что-то для себя (от шотгана до пиксель-хантинга). Но это и будет концом света — экономика встанет, а боссы Take 2 станут править миром.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 9 (98), сентябрь 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

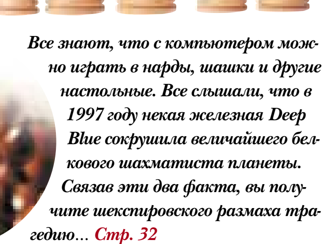
РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 52000 экз.
Номер подписан в печать 10 августа 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

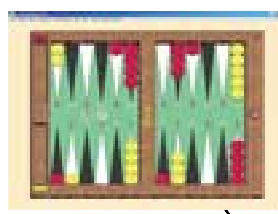


Го
Сёги
Нарды
Рэндзю
Отелло
Шашки
Шахматы

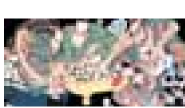
Все знают, что с компьютером можно играть в нарды, шашки и другие настольные. Все слышали, что в 1997 году некая железная Deep Blue сокрушила величайшего белкового шахматиста планеты. Связав эти два факта, вы получите шекспировского размаха трагедию... *Стр. 32*



Мы присаживаемся на крутом приволжском склоне (именно здесь, согласно преданиям, Мария Александровна и уронила Володеньку), и Мельников сознается...







*Редакция Game.EXE искренне благодарит **Марину Анатольевну КУЗЬЯНЦ**, эксперта Государственного музея искусств Народов Востока (тел.: (095) 291-97-39), за помощь в организации фотосъемки для обложки.*





в номере





Содержание .EXE DVD #09‘03

.EXE-ВКУСНОСТИ
Избранные номера Game.EXE:
6 выпусков 1999 и 2003 гг.
Редкие .EXE-фотографии:
115 снимков

ТЕМА ДИСКА
Реверси/Отелло
WZebra 4.2.1
Forest 3.7c
Booby Reversi 4.2
Aros Magic Reversi
Edge Reversi 1.1
Happy End III v2.0.307
Herkules 1.5
ReverMaster 3000 v3.7.5
MReversi PRO 3.00 Beta
Turtle v0.6a
Atilo 1.0b
Reversi
«Самоучитель по Отелло» (книга)
Нарды
JellyFish Light 3.5
GNU Backgammon for Windows v0.14-devel
David's Backgammon v4.8.3
Ariston Backgammon v4.34
Backgammon Deluxe v1.4
MVP Backgammon v1.3
Serious Backgammon 1.24
Шашки
Towers 8.1
Plus600 6.28.b
KingsRow v1.13
CheckerBoard 1.51
Nexus Checkers 1999 (Shareware)
Damas 99 (Beta)
Sage Draughts 8.3
Шахматы
WinBoard v4.2.6
Arena 0.93
Ruffian 1.0.1
Aristarch 4.21
AnMon 5.22
Yace Paderborn
Crafty 19.03
SmarThink v0.16b[eta]++
Pharaon 2.62
SOS 11.99.03
GreKo Chess Engine 2.45
TSCP 1.81
ChessBase Light
Bringer 1.9
Arasan 6.3
ChessPro v1.34
ChessPartner v5.3
«Мираж-2» v2.07
«Кентавр для Windows»
Cyrus
PsionChess 2.13
Абалон
Vbalone v1.1
NetAbalone 1.11
«Амазонки»
YamaZon v0.48
The Game of The Amazons v1.9
Invader v2.1
Бэкдрафт
BackDraft 98.3.1.1
Чебаче
Chebache v2.8
Домино
Dominoes for Windows v3.58
Го
Igowin
TurboGo v5.0
Wulu 1.88.01
Ego v2.0
Go Aya v4.72
WinIGC 1.02
Igo
WinHonte v0.94
BIgo Assistant Tiny 0.82
Рэндзю/гомоку
Noesis 2.1
Free Renju 4.6
Fiver 6
Stove Renju 2.0
Five Stone Master
Solver Go-Moku
Gomoku 3.1
Gomoku Pro 1.1
«Рэндзю для начинающих» (книга)
Сёги
SShogi 2.0
Spear 6.1
WinShogi 1.0.1
Shogi Variants 1.55a
Пента
Pente (beta)
Pente 10.4 for Windows
Манкала
Mancala 3000 v1.4
MVP Mancala Deluxe
wMancala 1.0.0.1
Kalah 3.0
Lines of Action
Loa2D v3.4
Гекс
Hexy 1.74
Trinidad 1.1
Hex 7 v2.0
Карточные игры
МАРЬЯЖ для Windows - Академическое издание (v2.3)
Pulya v1.0
Danzig Pref Engine 1.54
Kpref 0.1.9.5
Preference 0.99.02 (Beta)
Micro Bridge 10
Q-plus Bridge 7.1
Bridge Buff 9.0
Bridge Baron 13
Blue Chip Bridge v4.0.5
Winning Bridge 2.4
Finesse Bridge v3.0.G

ИГРЫ
Экшены
XIII
Conflict: Desert Storm 2
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
One Must Fall: Battlegrounds
WWE RAW
Cliffyb's Ownage Award-2 (новый набор карт к UT2003, одобренных самим Клиффи Би)
Tenebrae 1.04
Стратегии
Nexagon Deathmatch
Castles and Catapults
Ролевые игры
Lionheart: Legacy of the Crusdader
STATIC tech demo v025.07
Гонки
Live For Speed S1 0.3A
Midnight Club II
Спортивные игры
Rugby 2004
Cricket 2002 (две демо-версии)
Квесты
The Black Mirror: Horror Adventure

ПАТЧИ
Port Royale v1.4.0.3
Ghost Master European retail patch 1
Rainbow Six 3: Raven Shield v1.31
Battlefield 1942 v1.4
Vietcong v1.3
Colin McRae Rally 3 v1.1
WarCraft III v1.12 Rus
Command and Conquer: Generals v1.6
Chaser v1.47
Diablo II Lord of Destruction v1.10s Beta

РЕТРО-ИГРЫ
Beneath a Steel Sky (1994 г.)
Command and Conquer (1995 г.)
Quake (1996 г.)
Pitfall: The Mayan Adventure (1996 г.)
The Adventures of Fatman (2003 г.!)

ДРАЙВЕРЫ
Видео
ATI Catalist 3.6 под Windows 2000/XP
ATI Catalist 3.6 под Windows 95/98/ME
ATI Control Panels 6.14.10.5021
Matrox PowerDesk v1.04.03.005 под Windows 2000/XP
nvidia Detonator 44.90 (Beta) под Windows 2000/XP
Звук
Драйверы Sound Blaster Audigy 1
Система
DirectX 9.0b
Чипсеты
VIA Onboard Sound Drivers 3.70b
WHQL-драйверы nvidia nForce 1/2 v2.45 под Windows 2000/XP

SHAREWARE-ИГРЫ
Аркады
Alien Shooter
Atomic Cannon v1.22
Soldat v1.1.5
Need For Kill v0.50
Diamond Caves II v1.11b
Warkanoid v1.5
Ultranium 2 v2.5
Ultranium 3D v3.1
Ultranium 4
Electrobalz v1.5
Escape Velocity Nova v1.0.6
Foo Fighters
Knight of Knights v0.5
Strain: Episode 1
Rune World. Episode 1: Majevelune World
LiveWire!
Park Commandos
Pearl Harbor: Zero Hour v1.22
WildSnake Pinball Soccer v1.11
Головоломки
DX Lines 1.00.3
Triptych v1.16
Rings of the Magi v2.0
Квесты
Harvest
The Arrangement
Нечто!
Rekkaturvat (Truck Dismount)

СЮРПРИЗ
Игротрейлеры
Half-Life 2: шесть трейлеров (Doks, G-Man, Kleiners Laboratory, Traptown, Tunnels и Bugbait), 1024x768, идеальное качество, 680 Мбайт
Stalker: Oblivion Lost

УТИЛИТЫ
Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
Интернет
Ad-aware Standard 6.00 (build 181)
Eudora Pro 6.0.0.12 beta
Getright 5.0.2
ICQ Forwarder 1.32
ICQ SMS Sender v2.14
Quick Mail 1.6 beta
SlimBrowser 3.71
SmartFTP 1.0.978
Throttle 5.7.13.2003
Система
Alcohol 120% 1.4.6.711
Disk Cleaner 1.2
Fresh Download 5.90
Fresh UI 6.20
jv16 PowerTools 1.4 Final
Nero 6.0.0.9
Quick Note II v1.00
SBRunScr 2.03
SpeedCommander v9.2
System Mechanic 3.7i
TaskInfo 2003 v.5.0.0.94
VCool 1.8 Beta 10
WindowBlinds 4.1
Мультимедиа
K-Lite Codec Pack 2.04 Final
Real Alternative 1.00
Sonique v2.0 Alpha
Иное
Adventure Maker v3.3.1 build2
LifeStudio HEAD SDK v2.5 Trial

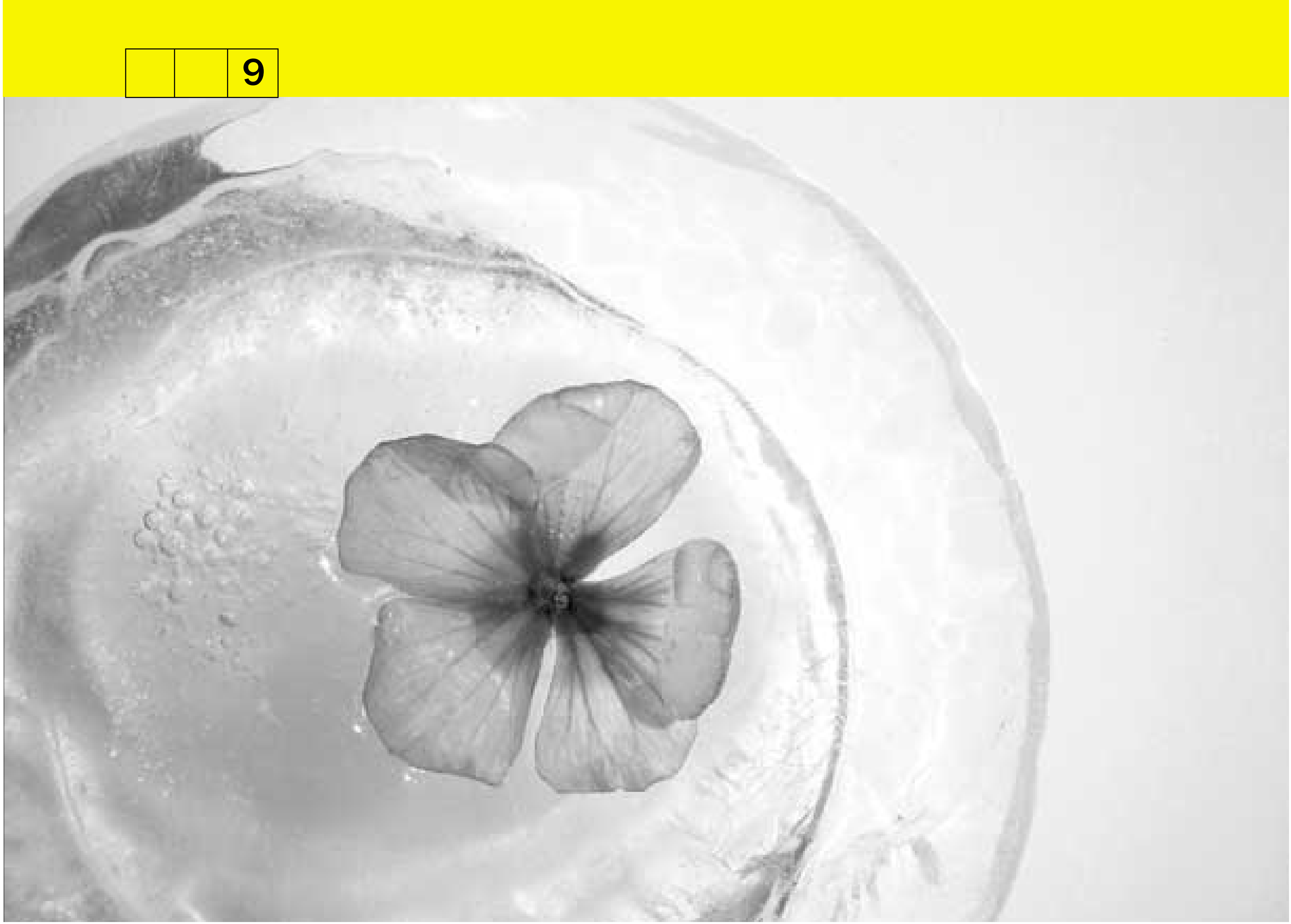
WALLPAPERS
18 Wheeler, Brute Force, Beach Spikers, Beyond Good and Evil, Biohazard, Cel Damage, Chaser, ChessMaster 9000, Cold Zero, Escape Velocity Nova, Eternal Darkness, F1 Career Challenge, Fatal Frame 2: Crimson Butterfly, House of the Dead III, Hundred Swords, Iron Storm, Koudelka, Sea Dogs 2, Sega GT Online, Soldner, Spellforce: The Order of Dawn, The Black Mirror, The Specialists 2.0, Transport Giant, Wave Race: Blue Storm, World of WarCraft

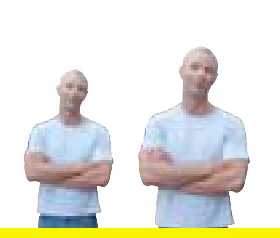
САУНДТРЕКИ
Chris Huelsbeck (30 треков)
Milk (13)
Masfel (2)
UndaCova (10)

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает когда-нибудь (и чем раньше — тем лучше) перейти на выпуск ТОЛЬКО DVD-диска. Согласитесь, он того заслуживает! Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Новости








За нашу кашасу!

Так кричали бразильские революционеры, когда собирались в очередной раз свергнуть какого-нибудь крупного латифундиста. «За кашасу и европеек!» — рвали на себе мундиры младшие офицеры гарнизона форта Копакабана, когда им запретили нести дозорную службу (baywatch) на пляже. Со вздохом «За справедливость!» редакция повстанческого журнала Game.EXE опрокидывает каперинью, услышав донесение из штаба LucasArts.

Кашаса хвоста

Самая горячая р-рэйволюционная новость часа: преждевременная кончина трехмерного приключенческого бастарда, сомнительного Лжедмитрия адвенчуры, Full Throttle: Hell of Wheels. По многочисленным просьбам играющей черни, в связи с неумолчным стоном посадских и служивых людей LucasArts только что отменила карикатурного царевича Бена вкупе с его синюшным малополигональным фасадом и неподобающим чину квестового государя поведением. Редакция Game.EXE наслаждается мигом триумфа. Всем присутствующим — по гаванской сигаре и коктейлю с напитком свободы, радости и веселья!





Вести о горячечной активности в районе янкидудль-мексиканской границы также свидетельствуют о мятежных настроениях наших региональных братьев по оружию. Первый важный анонс с родины дьяболитос — появление на игрогоризонте Desperados 2: Coopers Revenge. Оружие для североамериканских патриотов по-прежнему куется в цехах немецкой Spellbound, заказ планируется закончить к осени 2004 года.

Следующая колоритная премьера на совести совершенно неизвестного оппозиционного командира синьора Iridion. Отважный эль гаучо игросцены дебютирует с проектом Wanted Guns, TPS-истории о святом отце Девлине, его заклятом враге Сантьяго Педразе (натурально!) и топ-секретном пуэбло Эль Куэрво Пердидо. Внешне Wanted Guns отчаянно напоминает Dungeon Siege ролевого командира Криса Тэйлора (о котором ниже по течению), только в удивительном мире текилы, пейотля, пончо и заимствованных из американских банков золотовалютных фондов. Презренный металл, разумеется, фигурирует в сюжетной завязке, в то время как features бод-

1 Dungeon Siege: Legends of Aranna. В игре по-прежнему царит невероятный хаос, разобраться, что, где и почем, не представляется возможным.

2 Wanted Guns. Кроме лошадей (не найдены) и пистолетов авторы анонсировали взрывчатку. Вопрос: можно ли в игре «прикуривать» динамитную шашку от короткой сигары?

3 The Lord of the Creatures. Вот ради ЭТОГО Гонзо Суарез и бросил несравненных «Коммандос».

рят сознание обещанием давить грингос копытом верного мула. О дуэлях в стиле вестернов золотой эры Гринговуда мы даже не заикаемся — они неизбежны. Когда? Начиная с зимы сего года.
Наконец, от полулегальных распространителей качественного стрихнина вроде Marine Sharpshooter или Devastation тематический заряд дикозападного счастья: Western Outlaw. Если арт-директор трэшевого блокпоста Groove Games все еще не изменил себе, то ничего более маргинального на тему Wild West вам не найти.

Кашаса головы

Революции продолжаются уже на исторической родине всех кабальерос и мучачос, в Испании. В любимой Pyro Studios хаос и метания, друг детей мира Иниго Винос (Inigo Vinos) стал еще более печален, хотя мы с трудом представляем себе такое. Друг и побратим Виноса, капитан всех Commandos дон Гонзо Суарез (Gonzo Suarez) одним темным вечером спустил шлюпку и покинул борт Pyro. В море его подобрали моряки Arvirago Entertainment и немедленно подрядили творить на их собственное благо чудо-проект The Lord of the Creatures. Из доступной информации о новоявленном властелине — лишь рисунки, выдаваемые за скриншоты, да скабрезное описание в духе: «...игрок вовлечен в эпическое приключение в фэнтезийном мире, населенном невероятными существами». Знаем, летали: уровень сервиса авиакомпании «ВАСО эйрлайнз» полностью удовлетворяет требованиям стандартов авиакомпании «ВАСО эйрлайнз».

Французские легионеры Arxel Tribe тоже не подарок. Намедни они умудрились во второй раз (или уже в третий?) анонсировать ту же самую игру о человеколюбе и самоеде Ганнибале Лектере. Лекции на тему «Как сойти с ума и возлюбить ближнего своего под соусом птилюмье» будут доступны в шести частях, прелюдии и послесловии уже к нынешнему ноябрю с наилучшими пожеланиями от дистрибьютора Mindscape. Ходят слухи, что в каждой коробке с игрой окажется по бутылке вкусного томатного кетчупа.
Наконец, тихой сапой отползла на «золото» Lionheart: Legacy of the Crusader. Мы заметили: мир так испорчен промоушн-машиной транснациональных игроиздателей, что если релизу не предшествует грандиозная рекламная кампания, значит — дела плохи, и если бы было можно, авторы издали бы несчастное существо сразу на видеокассете — и забыли навсегда. А сколько шума было на старте вокруг S.P.E.C.I.A.L... Впрочем, читайте наше превью.

Кашаса сердца

Но если где-то S.P.E.C.I.A.L. убыло, то в другом месте его обязательно станет больше. Незабвенный Feargus Urquhart, человек имени Bard's Tale, Blackthorne, Fallout 2, Planescape: Torment (yeah, baby!), Icewind Dale 1-2 и BG2, нашел в себе еще один способ порадовать верующих. Его свежевозведенная (пару дней назад) компания Obsidian подписала соглашение о сотрудничестве и взаимопомощи с федерацией сумасшедших канадских



3

врачей (сокращенно Bioware). То есть все, как в старые времена, когда Interplay не ходила на «строгаче», Black Isle же дружила с Bioware, а не лаялась с ней. Соответствующий случаю пресс-релиз не смог обойтись без кокетства на тему нового очень секретного проекта.
Своим чередом идет сезонная продажа лицензий на творчество вечно молодого Толкиена. Техасские парни из Warthog, бывш. Fever Pitch Studios, и авторы Conquest: Frontier Wars, по всему, копаются в бесформенной пока субстанции под именем Shadows of Mordor для Vivendi Universal. Упомянутая ролевая устроилась в бизнес-сетке издателя напротив метки «Прекрасное далеко: год 2005».
Другой непременный участник РПГ-движения, Крис Тэйлор (первый или второй — мы уже не разберем), активно промоутирует следующую итерацию своего бессовестного проекта Dungeon Siege. Помимо неинтерактивного ролика DS2 аппетит покупателя было решено слегка подогреть аперитивом Legends of Aranna, первым официальным аддоном к тэйлоровской игре. В числе очевидных достоинств добавочной порции приключений: специальная кнопка автоматической раздачи склянок персонажам, автоматизированной продажи всего и вся, а также сто новых монстров. Говорите, сто?! Революция столько не вытерпит.



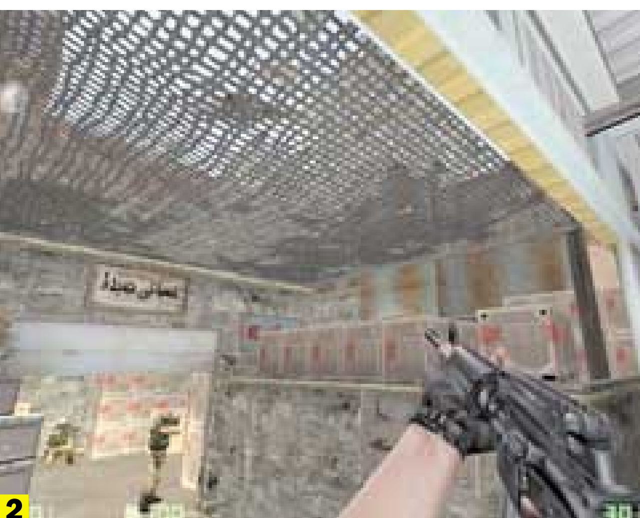
P.S. В последнюю секунду появилась информация о продаже 3DO. На распродаже имущества и мозгов компании уже объявились представители Microsoft, Eidos, Ubi Soft, JoWood, Namco, Turbine и Crave. Покойся с миром, аминь. ◘

Vodku будешь?

Ругать Counter-Strike так же бесполезно, как исходить желчью по поводу «общества бездумного потребления» или сетовать на дрянную погоду. Сколько бы вы ни убеждали соседа Василия в убогости C-S, все неизбежно кончится тем, что придут Васины друзья, натопчут, наплюют и нарисуют на стене жопу.



1



2

Counter-Strike: Condition Zero
www.cs-conditionzero.com
жанр: 3D-шутер
дата выхода: 3 квартал 2003 г.
разработчик: Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издатель: Sierra (www.sierra.com)

Потому что...

Потому что умные и глубокие игры никогда не будут столь же популярны, как C-S. Потому что, если невыразительный мод к Half-Life получил такое распространение, это кому-нибудь нужно. Потому что этих кого-нибудь всегда будет больше, чем мастеров го или адептов Rainbow Six 3: Raven Shield. Потому что глупость и попсофильство — величина постоянная, правда, подверженная сезонным колебаниям. Как бы нам ни хотелось обратного, пожиратели халков, эмтиви и контрстрайков тоже имеют право на существование и этим правом прилежно пользуются. Нам остается только смущенно пожимать плечами... И все-таки это оскорбительно, что явления откровенно третьего разбора с каждым днем все наглее перетягивают одеяло на свою сторону. Обидно за Сида Мейера, вынужденного ковырять депрессивный компьютерный гольф по мотивам сами знаете чего, обидно за Дэвида Перри, который очень спешил, обидно за тех наших читателей, которым все реже удается найти свою, неповторимую, долгожданную игру. А теперь обидно и за старого друга журнала, обаяшку и добряка Левелорда, который вынужден заниматься черт знает чем без малейшего, поверьте, удовольствия. За шутками и прибаутками — человеческое горе. За обнадеживающими словами — сорокоградусная негласная правда. За веселой физиономией жизнерадостного усача — великорусская тоска. И впрямь, чему здесь радоваться? Как только уберут микрофоны, мы всей редакцией пойдем пить горькую. А пока...

1 Маэстро Левелорд: «Только не вздумайте никому рассказывать о кошмарных текстурах!»

2 Задача легендарной Ritual заключается в том, чтобы расставлять бесконечные коробки и ящики по блеклым псевдоарабским бункерам.

3 Серп унд молот, разорванные на груди тельняшки, неизменный привкус russian vodka. Мы в мазараше.

На наши вопросы о Counter-Strike: Condition Zero, однопользовательской версии популярной «киберспортивной» забавы, держась бодрячком, отвечает легенда индустрии — Ричард «Левелорд» ГРЕЙ (Richard «Levelord» Gray), в особых представлениях не нуждающийся.

Тот самый вкус

Game.EXE: День добрый, друг Левелорд! До нас то и дело доходят известия о кадровых перестановках внутри компаний, так или иначе причастных к Condition Zero (CZ). Расскажите, пожалуйста, о команде, которая ра-



ботает над игрой сейчас.
Левелорд: Privet, moi brat! Слухи — они и есть слухи. Людям скучно, вот они и сплетничают. Хотя это и гадко. Камрад Левелорд ответственно заявляет: никто не смеет прикасаться к Condition Zero, кроме Ritual и (совсем немножко) Valve! Это во-первых. Во-вторых: игра почти закончена, и через пару-тройку месяцев ее можно будет найти на полках по всему свету. Сейчас мы усиленно занимаемся краш-тестами и — ура-ура — не можем найти ничего такого, что заставило бы нас еще раз отложить релиз. Заключительное тестирование будут проводить лично Valve и Sierra, но мы уверены, что проблем не будет. Ведь... тсс... мы взяли в заложники их родственников.

.EXE: Когда мы говорим «Counter-Strike», подразумеваем мультиплейер. C-S с ботами? Не смешно. Ричард, проясните ситуацию! Будет ли геймплей максимально приближен по духу к многопользовательским разборкам в заплеванном семечками компьютерном клубе или одиночная кампания подарит нам... кхм... совершенно иной, неспешный, тактический опыт?

Левелорд: Мы, конечно, тоже хотим, чтобы игроки почувствовали в CZ порох онлайна, но это чертовски сложная задача. Никакой искусственный интеллект не заставит вас испытать ту гамму чувств, как если бы за вами охотился реальный человек из — как это будет по-русски? — компьютерного клуба. Даже самый умный бот никогда не сможет стать достойным товарищем по команде. И тем не менее я считаю, что нам удалось сохранить главное: незабываемые ощущения от игры. Condition Zero на 90% состоит из перебежек, стрельбы и засад за случайными препятствиями. Развитие персонажа и прочие глупости не встанут на пути Безудержного Веселья, фирменной особенности великого и ужасного C-S!

.EXE: Великий и ужасный C-S не может быть только однопользовательским, даже если это Condition Zero, верно? Подкрутил ли камрад Левелорд какие-нибудь мультиплейерные гайки?

Левелорд: Да нет же, мы не трогали эту священную высокоудойную корову. Переделывать игропроцесс сетевого C-S — все равно что осквернять вкусовыми добавками russian vodka. Незначительные приправы вроде карт или нового оружия — пожалуйста, но менять что-то в корне мы не собирались изначально. Но, конечно, был проведен небольшой ремастеринг старого контента. Там подкрасили, тут подштукатурили...

.EXE: Ага! Не сделает ли сей ремастеринг ущербным использование старой (и, что важно, бесплатной) версии C-S? Трудно смириться с тем, что у соседа по серверу на экране больше красивых рюшечек.

Левелорд: Не уверен. Судите сами: неужели поклоннику игры не захочется помчаться в магазин за новой лицензионной копией? Даже я, человек из индустрии, которому то и дело перепадают бесплатные коробки, захаживаю в супермаркет за свежими игрушками в свою домашнюю коллекцию...

.EXE: Трудно не согласиться. Но сначала хотелось бы узнать подробнее, что будет лежать в магазинной коробке. Будет ли сюжет и если да, то выйдет ли он за рамки экранов с текстом между миссиями, как принято в большинстве спецназ-ориентированных игр? Будет ли живущий своей жизнью HQ с громогласными командирами, будут ли скриптовые сценки?

Левелорд: Сюжет?! Открою русским читателям страшный секрет: я ненавижу сюжетные шутеры! Когда я играю в шутер, мне не нужен интерактивный фильм! Я не хочу знать, кто я и зачем. Дайте «ствол» побольше и противников пошустрее... Знаете, одной из моих любимых игр был Serious Sam. Там, кажется, был какой-то сюжет, но я даже не думал обращать на него внимание. Зато я четко знал, что у чувака kruto weapons и море отвратительных врагов! А вы говорите — сюжет... В общем, я настоятельно советую вам отбросить ненужные волнения о всяких там сюжетах-шмюжетах и получать фан от процесса. Back to the primitive!

.EXE: И правда... Шайбу. Шайбу!

Левелорд: Перед каждой миссией в Condition Zero будет сформулировано четкое задание. Что-то вроде «обезвредить бомбу». Или «убить всех». Как вам такое? Kruto, правда?

А еще наша игра не будет такой нудной и затянутой, как <вымарано> или <вымарано>. Я знаю каждый уголок на каждом уровне, но, чтобы пройти все с начала до конца в easy mode, мне надо... дайте сосчитать... всего восемь часов.

Ничего лишнего

.EXE: Мы боимся спрашивать, но... тактическое планирование будет как-то отражено на стадии предмиссионной подготовки или выброшенной на поле боя команде предстоит разбираться с ситуацией уже на месте, когда в нее, команду, полетит первый свинец?

Левелорд: У игрока будет сенсор движений! Вся тактика будет заключаться в прочесывании уровня. Представьте, идете вы по чистому полю, а из-за угла — ТАНК! Разве не kruto?

.EXE: Не то слово. А как обстоит дело с командным взаимодействием? Go-



1 Spetsnaz торопится уничтожить ядерные boegolovki. Все, что можно было выжать из допотопного движка, выжато. И ни каплей больше.

codes, интегрированное голосовое управление, деление на подгруппы — будет в CZ что-нибудь подобное?
Левелорд: Конечно, нет. Все построено на скриптах и нехитром командном ИИ. Делать go-codes — это такая морока, приходится использовать вагон мудреных технологий. Вы не забыли, что Condition Zero — полностью обезжиренный продукт?
.EXE: Ну хорошо, а как в сингловых миссиях будет обустроена покупка обмундирования и боеприпасов? Надеемся, пушки в игре останутся?
Левелорд: Не будет никаких пушек! Ха-ха-ха! Шутка. Конечно, вас ждет богатый арсенал, но на изощренный механизм покупки в сингле не надейтесь. Перед каждой миссией игроку выдают все необходимое, плюс кое-что можно найти непосредственно на поле боя. И уж здесь-то мы потрудились на славу. Все оружие — точная копия реального, в лучших традициях старого доброго C-S. Модели, звуки, все — пальчики оближешь!
.EXE: В игре появится русский спецназ, а также немецкие, французские и прочие элитные подразделения. Контактируете ли вы с представителями этих самых подразделений, чтобы подробнее узнать об особенностях, или ограничиваетесь общедоступной информацией и голливудскими боевиками?
Левелорд: Ну, понятное дело, русских бойцов мы делаем практически непобедимыми машинами для убийства. Один раз попытались сунуться в бункер к известному русскому генералу за секретной информацией, но все кончилось распитием восхитительной russian vodka, так что бойцы в игре теперь различаются исключительно нашивками на рукаве. А из умений у ребят присутствует только бег вприсядку и стрельба, поэтому своеобразной и прекрасной русской душе негде будет особо развернуться.
.EXE: Географическая аутентичность, безусловно, очень важна даже для обезжиренного Counter-Strike. Ричард, расскажите, куда судьба забросит наших элитных бойцов, в каких городах и странах будет происходить действие? Будут ли использованы какие-нибудь реальные локации, которые вы облазили с фотоаппаратом с целью воссоздания на экране всего-всего, вплоть до последнего кирпичика? Вы ведь ездили, верно?
Левелорд: Отличный вопрос! Сначала мы хотели сделать все понарошку. То есть никаких реальных «горячих точек» и прочих пикантностей. Мы ведь не имеем права утверждать, что эти — хорошие, а те — плохие. Тот, кто для всего мира не более чем террорист, для отдельной нации — благородный борец за свободу и справедливость. Не подумайте, что я пытаюсь кого-то оправдать. Просто мы в Ritual уверены, что в каждой истории есть как черная, так и белая сторона. И не очень-то хочется записывать в рассадники террора ту или иную точку на карте всего лишь из-за нескольких погорячившихся экстремистов...
Или вот хороший пример: каких-то десять лет назад в Голливуде было принято снимать боевики, напичканные русской мафией в ушанках. Сейчас Россия — наш добрый друг, кругом уйма документальных материалов о том, какая это потрясающая страна. Что изменилось? Да ничего. Просто прошло время.
Точно так же мы совсем недавно дружили с Ираком. Что теперь? Вы все прекрасно знаете. Поэтому лично моя позиция — не делить никого на правых и неправых. Нет «их» и «нас». Есть только «мы».
Уф, прошу прощения...
Итак, о чем это я? Ах, да. В Condition Zero будут фигурировать кое-какие реальные «горячие точки», но ничего конкретного. Никаких имен или дат. Мы не хотим никого задеть, потому что считаем, что это в корне неправильно.
.EXE: No shit, brat Levelord. Но давайте все же немного о деле. Нам больно об этом говорить, но, похоже, движок Half-Life 1 все-таки уже немного out of date, особенно в свете вгоняющих в животный трепет видеороликов Half-Life 2 (см. на .EXE DVD, в 1024x768!)... Чем вы разбавите малополигонального и бедного на features старичка? Будет ли Karma-физика и прочие ragdolls? Еще какие-нибудь мудреные фокусы?
Левелорд: Признаюсь, мы не рассчитываем на хитрые визуальные трюки. Старый добрый геймплей — это все, что у нас есть. Технологии, сюжет, ролики — все это меркнет и становится совершенно бесполезным, если в игру неинтересно играть. Я всегда утверждал, что великолепный шутер можно и сегодня сделать на спрайтовой технологии. Да что там, моей любимой игрой до сих пор остается высокотехнологичнейший тетрис!
.EXE: Тетрис навсегда. Это правда. Что ж, вот последний вопрос: какими словами лучше всего охарактеризовать Condition Zero?
Левелорд: Веселье, скорость, неистовство!
.EXE: Шайбу! Шайбу... Ш-ш-ш... Ричард, брат, все будет хорошо.

Интервью вел Михаил Бескакотов.

Шпион продленного дня

Аккуратно возьмите за горло первого попавшегося прохожего. Если у него на лбу написано «Just Another Contract Killer», он работает на H.A.R.M., а зовут его Джон Джек, и это трогательное двойное клише ему по душе — напомните ему, пожалуйста, пускай скорее возвращается на съемочную площадку Contract J.A.C.K., приквела к No One Lives Forever 2.

Криминальное игралово

В Monolith считают, что человечество, чудом оставшееся в живых после чтения непристойных записочек в логове «В.Р.Е.Д.», террористической организации номер один, определенно напросилось. Очередной порции убийственных монолитовских гэгов человечеству точно не пережить. А их — будет.

Новая программа партии гласит, что обворожительные девушки, лазерные пудреницы и тому подобная flower power уже не актуальны. Теперь в моде хмурые, туповатые, но очень мужественные ассассины, упакованные взрывчаткой и на все вопросы отвечающие «I'm the gun for hire and I'm really pissed off». Это при том, что стилистически игра будет выдержана в духе — прочно сидите? — Pulp Fiction. Такой решительный вираж при создании, формально, аддона могут позволить себе только железно уверенные в своих силах люди.

Да-да, Contract J.A.C.K. будет именно дополнением к искрометной NOLF 2. Полтора десятка уровней, подтянутые для порядка мультиплейер-опции — и все. Но стоит ли расстраиваться? Пусть игра и коротка, зато мы узнаем все замыслы бригадира Волкова, почувствуем пятой точкой прелести службы в H.A.R.M. и, возможно, даже не будем презрительно тыкать пальцем в графмотор Lithtech Jupiter, выглядящий уже совсем не так вкусно, как апельсин.

Люстра Чижевского, Корректор Бакалова

Крэг Хьюббард (Craig Hubbard), главный дизайнер игры, откровенничает о невиданных средствах уничтожения, среди которых — лазерная винтовка «Циклон», нечто под названием Bacalov Corrector (оно же Chizhevsky Lustra) и много, очень много взрывчатки диковинных видов. Стелс-миссии и японские бумажные домики останутся в чулане до выхода еще необъявленного (но разве кто-нибудь сомневается?) NOLF 3, а Джек-контрактник не станет связываться ни с чем, что нельзя было бы взорвать, чтобы потом картинно застыть на обломках с парой огнеметов. Служебные надобности занесут нашего заочно любимого плохого парня в Чехословакию, где предстоит покататься на снегоходе, оборудованном «Вулканом» (ага, как на вертолетах), и Италию, где нужно начистить харизму некоему Эль Паззо, лидеру организации с чудесным названием Danger Danger. На сладкое — путешествие в — все еще держитесь? — параллельное измерение под саундтрек, цитирую Хьюббарда, «для настоящих bad guys». Не удивимся, если это будет нестареющая I Wanna Get High от Cypress Hill. Также не удивимся, если в финале Кейт Арчер расстегнет молнию-невидимку, грациозно выпрыгнет из поролонового Джона Джека, развернет на местности кулинарное ток-шоу для настоящих шпионов, спляшет польку-бабочку и прочитает «влесуродиласьелочку». Открытым текстом таких вопиющих безобразий, конечно, не обещается, но вы же знаете, что от ЭТИХ разработчиков можно ожидать чего угодно. Вспомните хотя бы «прямоугольные» мотогонки!..

К слову... Сейчас, когда еще рано говорить, провалилась ли Monolith с как бы шутером TRON 2.0, мы будем считать, что послужной список компании еще не очернен ни одной сколько-нибудь дрянной игрой. Устроить же настоящее таэквон-до ребята умеют, в чем играющее население неоднократно убеждалось. И с удовольствием убедится еще раз — аккурат под Рождество, когда Contract J.A.C.K. поступит в продажу во все кофе-шопы нашего с вами измерения.

Михаил Бескакотов.

1

2

Contract J.A.C.K.
www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=509
жанр: 3D-шутер от того еще лица
дата выхода: Конец 2003 г.
разработчик: Monolith Productions (www.lith.com)
издатель: Sierra (www.sierra.com)

1 Трогательный, наивный ретрофутуризм, естественно, никто не отменял. Секретные лаборатории выглядят именно так, как представлял ваш папа, мечтательно листающий за школьной партой «Технику молодежи».

2 Тема снегохода из NOLF 2 получила лучшее из возможных развитий: пулемет.

Голоса



маша ариманова

Весь этот Джек

«Все мы безумны, безумие конкретного человека — лишь вопрос степени, — писал некий автор романов ужасов (вообще-то это был Стивен Кинг). — В том случае, если ваше безумие достигает уровня Джека Потрошителя или Кливлендского убийцы, вас запирают в психлечебницу. Вот только этих двух любителей ночной хирургии так никогда и не поймали, хе-хе-хе.»

1888 год — Год Великого Глухаря. Эпоха очень подходящая... Листон, при большом стечении студентов оттяпывающий у пациента конечность ножом собственного изобретения. Викторианские асы посмертной анатомии в вечерних туалетах, на спор производящие вскрытие... Таинственная личность в цилиндре и плаще, глухой ночью бороздящая улицы Ист-Энда с черной глэдстоуновской сумкой под мышкой, бесцеремонно прокладывает себе дорогу не только в десятки, если не сотни книг и кинофильмов, но даже и в столь почтенные фантастические телесериалы, как «Стартрек» (!) и «Вавилон-5» (!!) (см. ниже), не говоря уж об интеллектуальных КИ. Классические гамбиты «королевский заговор», «принц-гомосексуалист» и «Шерлок Холмс знал все» с детства известны любому. Адепты мрачноватой науки рипперологии, достижения которой не принято обсуждать за обеденным столом, с каждым годом занырывают все глубже. Они обсуждают сравнительные достоинства медицинского скальпеля и мясницкого ножа, оценивают каждого свежего Джека в новеньком, с иголочки художественном или документальном произведении по хорошо знакомой пятибалльной шкале. Сэр Вильям Галл (From Hell Алана Мура и Эдди Кэмпбелла) — это монументальные пять, «Выбор рипперологов»; доктор Джеймс Мэйбрик (Ripping Time Роберта Асприна и Линды Эванс) — слабенькая единичка...

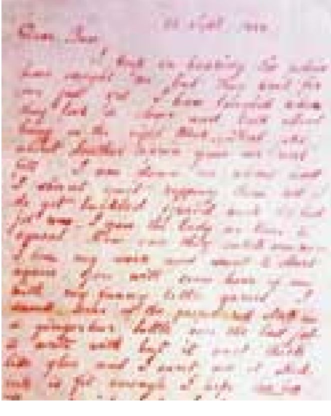
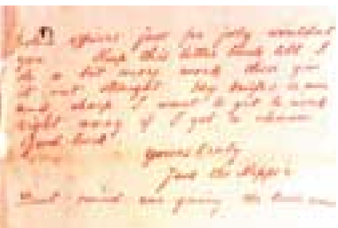
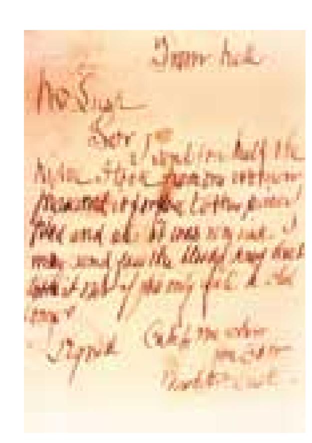
Существуют две профессии, в которых может понадобиться детальное знание процесса посмертного вскрытия, и одна из них — писательское ремесло...

А ведь с какой изумительной идеи начинали Асприн и Эванс: темпоральные туры по Лондону, скрытые камеры на местах преступлений, ломящиеся на Вокзал Времени толпы авторов-детективщиков!..

Из всех рипперологов именно детективщики — люди, целенаправленно приучившие собственное воображение функционировать самым неподобающим образом, — особенно склонны хватать через край. Патриция Корнуэлл (знаете такую?), к примеру, оказалась фанатично убеждена в том, что в Уайтчэпеле орудовал известный импрессионист Уолтер Сикерт. Более того, близко познакомившись со следственной процедурой как таковой во время работы над серией романов из жизни отважного судмедэксперта Кей Скарпетты, писательница организовала собственное международное расследование, вбухав в мероприятие порядка шести честно заработанных электропилой для рассечения грудной клетки миллионов долларов. Воистину, существуют две профессии, в которых может понадобиться детальное знание процесса посмертного вскрытия, и одна из них — писательское ремесло...

(К слову, милейший тематический сайт www.forensicmed.co.uk услужливо предлагает вниманию господ литераторов («а также других заинтересованных индивидуумов») подробнейшее описание оного ритуала, исполненное в красочной, высокохудожественной («человеческие мышцы пахнут совсем как свежий барашек») манере одним из ведущих профессионалов бизнеса. Из материала, в частности, можно почерпнуть столь бесценные данные, как расценки на при-



▶Нож Листона, полевой хирургический комплект Листона, полевой хирургический комплект Листона в разобранном состоянии. 1888 год.
▶Присланное в «Таймс» письмо, положившее начало торговой марке «Джек Потрошитель». Считается сфабрикованным репортерами. Да, красные чернила — на самом деле красные чернила.
▶Открытка From Hell из посылки, обрадовавшей одного из руководителей расследования половиной человеческой почки (приписывается Энни Чэпман). Считается оригиналом. Как сказано в графической новелле Алана Мура, «по крайней мере адрес указан верно».

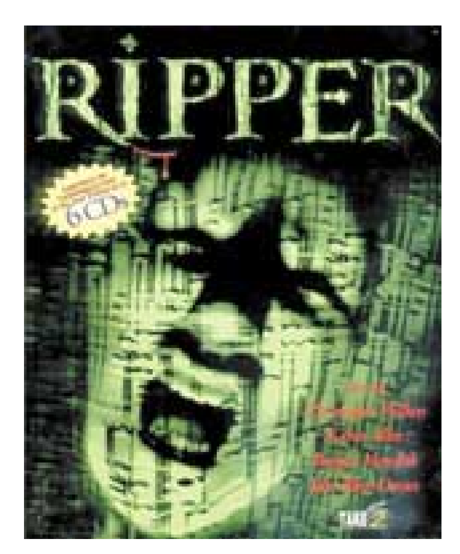
ватные аутопсии (от 800 до 1500 у.е. за сеанс), и познакомиться с худшим ночным кошмаром патологоанатома — необходимостью заниматься любимым делом в похоронном бюро, если госпиталь не может позволить себе специальную тихую комнатку за моргом. Эй, еще 100 лет назад операцию умели производить менее чем за 15 минут в уличных условиях при плохом освещении газовых фонарей Бак Роу или Энбари Стрит! Хе-хе-хе.)

Так вот, желая подтвердить свою теорию, Корнуэлл наняла целую армию криминалистов и психологов и скупила тридцать одно полотно Сикерта, его личную переписку и даже письменный стол. Психологи с лупой облазили лучшие работы художника, предпочитавшего, кстати, использовать в качестве моделей девиц нетяжелого поведения, в поисках запечатленных маслом патологий. Криминалисты — на полном серьезе! — сняли образцы ДНК с бумаги, конвертов и марок, циркулировавших между Сикертом и его первой женой Эллен, и принялись сопоставлять их с образцами ДНК писем, наиболее достоверно приписываемых Потрошителю... К сожалению, сданные в полицейский архив письма постоянно входили в соприкосновение с пластиком, что сказалось на состоянии ДНК не самым благоприятным образом (Джек Потрошитель против передовых технологий: 1:0), а одна из картин Сикерта была в процессе особо пламенной психологической экспертизы «полностью уничтожена» (Джек против достижений современной психологической науки: то же самое). Результатом мучений Патриции стал единственный водяной знак на одном из второстепенных (и сомнительных) писем Джека, вроде бы совпавший с водяными знаками на фамильной писчей бумаге Сикертов, да документальная книга «Портрет Потрошителя — дело закрыто», с лихвой возместившая стартовые затраты...

Такая вот интрига. Новый сериал Джерри Брукхаймера, своеобразный сиквел CSI («Расследование на месте преступления») под названием Cold Case («Глухарь»), просто отдыхает, не находите? Отставной офицер Скотланд-Ярда Стюарт Эванс, автор четырех книг о Джеке, отозвался о теории Корнуэлл как о «монструозной тупорылости». В самом деле, неприятно, если через сто лет вам начинают безоговорочно приписывать преступления Джека Потрошителя, основываясь, скажем, на психологических паттернах ваших колонок в журнале Game.EXE.

Самое грандиозное пришествие Джека в КИ случилось, конечно же, в 1996 году. Помните аршинные заголовки? «Страшнее «Фантасмагории»! Кровожадней «Одиннадцатого часа»! Потрошитель атакует снова!»

Прежде всего Ripper от Take 2 Interactive блистает феерическим актерским составом: Кристофер Уокен бесподобно хорош в широкополой шляпе, Карен Аллен, как всегда, очаровательна, Джон-Риз Дэвис еще не успел усохнуть до размеров Гимли (кому какое дело, что Уокен и Аллен провели на съемочной площадке всего по полдня, причем в отсутствие главного режиссера). У киноадвенчур тогда были возможности, несопоставимые ни с каким другим жанром: в штате «Риппера» одних только дизайнеров значится 11 (одиннадцать) человекоединиц! Некий западный коллега (Крис Вудард) писал семь лет назад: «Пусть это все еще говорящие головы, но по крайней мере теперь это знаменитые говорящие головы, играющие хорошо написанный текст». Под музыку, между прочим, Blue Oyster Cult. Отметившиеся как в чисто криминальных триллерах



▶Кибернетический Джек Газонокосильщик от Take 2 Interactive. В остальном, повторюсь, продукт вполне достойный.



▶Европейский взгляд на Jack the Ripper в исполнении Wanadoo и Galilea Multimedia. Движок Virtools. Полигональные персонажи кидаются на расплывчатые бэкграунды в отчаянной попытке взаимодействия.

(Black Dahlia), так и в историях с временными парадоксами (Callahan's Crosstime Saloon) и просто черном киберпанке (Hell), разработчики исхитрились создать сюжет, способный существовать только в условиях далекого будущего (киберпространство, кодирование мозга), а не пережевывать в тысячный раз старые триллеры о частных сыщиках, бросив в котел пару-тройку игрушек из арсенала Стерлинга и Гибсона. Заболевание, которым страдает весь детективный киберпанк за пределами «Риппера»... Несмотря на фантастическую природу, Ripper — это еще и достойный вклад в мировую рипперологию. В первую очередь благодаря ироничной зыбкости тамошней реальности, многообразию концовок, торжеству взаимоисключающих теорий заговора (а еще потому, что слово «ripper», напечатанное в командной строке с ошибкой («riper»), запускало совершенно трансцендентальный ролик с гниющим яблоком). Личность маньяка каждый раз определяется программой СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ! Да, пусть во всех четырех киновариантах финала отличается, по большому счету, только имя злодея, выбалтываемое криминальным репортером Джеком Квинленом; да, пусть только один из подозреваемых хоть как-то связывает все детективные концы воедино; да, пусть на геймплей избранный игрой вариант не влияет абсолютно никак... Все эти мелочи принесены в жертву устрашающей исторической симметрии. Пройдя «Риппера» четыре раза, игрок знает все... и ничего. Ему показали все альтернативные концовки. Но кто же это был НА САМОМ ДЕЛЕ? И далее у потерявшего покой, терзаемого по ночам кошмарами игрока могут быть только два пути. Маршрут Агаты Кристи (параноидальный) и маршрут Патриции Корнуэлл (шизофренический).

Неприятно, если через сто лет вам начинают безоговорочно приписывать преступления Джека Потрошителя, основываясь на психологических паттернах ваших колонок в журнале Game.EXE...

Первый путь: заключить, что все подозреваемые, сговорившись, совершили преступление сообща. Ага?

И второй: путем пристального анализа игрового кода продуктов Take 2 Interactive, снятия отпечатков пальцев с клавиатуры и монитора, а также быстрой прокрутки всех диалогов игры задом наперед твердо установить, что на самом деле Потрошителем в «Риппере» был главдизайнер Грег Браун (Greg Brown)!!!

А зимой 2004 года Потрошитель будет атаковать снова уже в Jack the Ripper от Wanadoo и Galilea Multimedia. Проект, если честно, даже на таком расстоянии кажется мне очень неоригинальным и бесхребетным. Достаточно сказать, что играем мы за криминального репортера Джеймса Палмера (снова!), а действие перекочевало в Нью-Йорк начала века. Почему? «Ну, если вы производите игру, кино или книгу о настоящем Потрошителе, то приходится придерживаться этих мелких назойливых фактов, — жалуется продюсер Филипп Годе (Philippe Gaude). — В Нью-Йорке мы сможем запустить новую последовательность событий и рассказать свежую историю, в то же время оставаясь верными духу старого Джека. Наша цель не сказать «вот как все это было», а предложить игроку сценарий «а что, если?», в то же время не беспокоясь об исторических противоречиях...»

Без, если позволите, комментариев. Мое внимание в районе европейского Jack the Ripper удерживают исключительно две возможности. Для начала, Джеймс Палмер будет работать в тесном сотрудничестве с сыскным агентством Пинкертона (да-да, тем самым, что с широко раскрытым глазом на эмблеме, породившей термин private eye). Для конца, гуляет грандиозный слух, что личность нового, нью-йоркского, Потрошителя в финале игры может... так и остаться неустановленной! Хе-хе-хе.

P.S. Будущим рипперологам чистосердечно рекомендуется почитать «Декоратора» Б. Акунина, посмотреть эпизоды «Волк в овчарне» («Стартрек», 1967 год) и «Идет Инквизитор» («Вавилон-5, 1995 год), послушать Red Right Hand Ника Кейва и Don't Fear the Ripper в исполнении His Infernal Majesty, поиграть в Jack the Ripper от GameTek (1994 год).

александр металлургический

Как обыграть жену в видеоигру

Волнующее время — 1975-й. В этот год широкая американизированная общественность взволновалась не хуже стаи пингвинов, в гуще которой внезапно приземлилась летающая тарелка. Дети демократии, наконец уразумев прелести игровых телеприставок, дружно волокли своих отсталых родителей прочь от плюшевых микки-маусов в отдел электроники.

Чуть раньше, в 1974 году, все было иначе. Приставки отчаянно проигрывали в спарринге с аркадными автоматами, а на всю эту суету из глубины университетских лабораторий равнодушно взирали недоступные простым смертным мэйнфреймы. Проникшийся потребитель покорно ждал, когда же в магазины поступят «продвинутые» варианты Magnavox Odyssey или хотя бы достойная альтернатива. Потому что нет уже никакой силы гонять по экрану точки в количестве трех штук!!!

Свято место пустовало недолго — приписанные к штату небезызвестной вам pongоматери Atari сметливые труженики арифмометров живо нащупали нишу, которую следовало незамедлительно заполнить: домашние видеосистемы. Вспомним: прогресс в лице роскошных аркадных видеоигр бодро наступал на телеприставочные пятки Magnavox Odyssey, а Odyssey 100, о которой так много в прошлом номере, находилась лишь на ранней стадии разработки. Сложив в уме «один» и еще какую-то цифру, счетоводы прозорливо предложили приступить к разработке домашней версии Pong — благо, дело нехитрое. Нолан Башнелл (Nolan Bushnell, президент Atari) дал своей артели отмашку, и Боб Браун (Bob Brown) вместе с Гарольдом Ли (Harold Lee) принялись низводить исходный аркадный игрохолодильник до уровня пластиковой коробки.

Самостоятельно разработав и распродав несколько моделей Pong, сотрудники Atari здраво рассудили, что лично надрываться и возиться с продажей товара ни к чему совершенно и неплохо бы найти толстосумного инвестора-распространителя. Башнелл мелким ситом просеивал списки производителей электронного оборудования в поисках заказчика на понгопродукт. «Железячники» же дикий энтузиазм по данному поводу проявлять не спешили. Недостаточный, по мнению крупных финансовых воротил, успех Magnavox Odyssey и скоропостижный выход приставки на пенсию по причинам морального устаревания делали свое неприятное дело: первый блин электронного энтертейнмента, оказавшийся вполне жизнеспособным колобком, не вдохновлял будущих партнеров Atari на Геракловы подвиги. Осторожность, мол, прежде всего.

Неизвестно, какими именно эпитетами пользовался Башнелл во время переговоров с потенциальными партнерами, но к 1975 году ему наконец удалось заключить успешную сделку с довольно крупной компанией Sears, которая согласилась взять на реализацию 150000 экземпляров новой приставки и продавать ее под собственным лейблом Sears Tele-Games. Единственная проблема Atari после заключения контракта заключалась в сущей мелочи: справиться с выполнением заказа в срок она не могла — собственных мощностей на штамповку 150 тыс. пластиковых ящиков не хватало. Башнелл, пустившийся во все тяжкие ради волнующе округлых прибылей, сильно усугубил оные тяжкие, распатронив некоего крупного капиталиста с почти мафиозным именем Дон Валентайн (Don Valentine) на кредит в 10 млн. долларов. Лошадиная доза купюрных инъекций позволила оборудовать несколько новых производственных линий, и постепенно дела приболевшей на финансы Atari пошли на поправку.

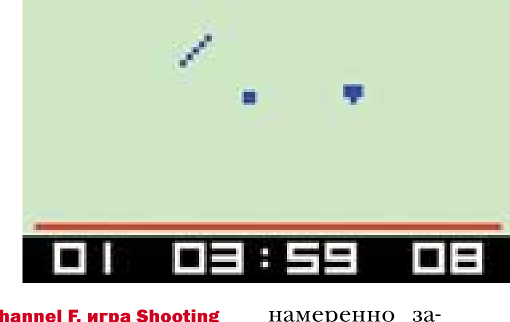
Довольно примитивные электронные мозги Sears Pong, содержащие лишь одну игру (тот самый Pong, который вечен, только под другим логотипом), комфортно располагались на электронной мик-











▶Sears SuperPong. Увлекательная игра на двоих.
▶Channel F. Четыре кнопки на консоли предназначены для выбора одной из расположенных на картридже игр.
▶Channel F, картридж — очень древняя и ценная реликвия. Потому, наверное, слегка чумазая.
▶“Channel F и семья: обыграй жену в видеоигру и тебе не придется спорить, чья сегодня очередь чистить картошку!”
▶Channel F, игра Shooting Gallery. Иначе говоря, тир. Отметьте в блокнотах: цветное изображение, автоматические счетчики, “некирпичная” графика. Эволюция не дремлет.

росхеме, разработанной в кузнечных цехах компании General Instruments. Будучи упакованным в нехитрый пластик, это чудо уходило по скромной цене в 100 «президентов». Господа потребители сию скромность оценили по заслугам, и по итогам реализации Sears Pong стал самым продаваемым продуктом Sears за 1975 год. Приставка получила статус бестселлера и по такому поводу обрела все полагающиеся атрибуты: стремительно распространяющуюся на манер взрывной волны известность, намеренно завышенные цены, многочасовые давки в очередях за новым электронным идолом...

Дальше — больше: несколько сторонних фирм (среди прочих довольно известные Coleco и Telstar) обратились к Atari с предложениями о дружбе и сотрудничестве. Заказав по

крупной партии чипов, каждый из новообретенных партнеров действовал по примитивной, но успешной схеме: корпус, в который была упрятана оригинальная начинка от Atari, мутировал до неузнаваемости, поверх него лепилось звучное, не приевшееся название — и вуаля: кушать подано, дорогие покупатели, перед вами совершенно новый, инновационный продукт. Смотрите, не подавитесь от неожиданности, разглядев под новой обшивкой ветхие мощи понгостарика.

Для Atari 1975 год оказался не просто удачным: годовая прибыль составила 40 млн. зеленых денег. Столь серьезная цифра не могла остаться незамеченной, и компанией вскоре заинтересовалась Warner Communications. Испытывая жесткий прессинг со стороны коварного Валентайна, Башнелл был вынужден продать Atari. Получив от Warner $28000000 откупных, $16000000 он немедля положил себе в карман. Кресло президента после означенных баксотрансферов занял Джо Кинан (Joe Keenan), а Башнелл отныне довольствовался скромной должностью CEO. Капиталы конгломерата Warner избавили компанию от финансовых трудностей, и Башнел со товарищи могли беспрепятственно разрабатывать новые версии «понга». Чем незамедлительно и занялись, яростно конкурируя с аналогичными творениями Magnavox.
Со стороны приставочная «гонка вооружений» выглядела форменным трэш-комиксом о супергероях, где Нолан «Кинг Понг» Башнелл накручивал хвост мегагодзилле Бэйру, а прочие мелкие фирмочки создавали забавный фон, истошно вереща и бросаясь врассыпную. При этом последние, будучи всего лишь статистами в большой игре, ухитрялись набивать карманы, таская кости с барского стола. Концерт по заявкам продолжался около года, а потом у Бэйра и Башнелла появился серьезный конкурент.

Конкурент, заявивший о себе в 1976 году, прозывался Fairchild Channel F — результат многомесячного мозголомного труда инженеров корпорации Fairchild Camera and Instrument. Надо заметить, что к моменту появления Channel F рынок видеоприставок испытывал свой первый кризис — перенасыщение единообразным товаром. Многие производители выбросили на прилавки дешевые и не всегда качественные аналоги «понга» и прочих игр, отдельные компании камнем шли ко дну, и на поверхности держались лишь непотопляемые броненосцы вроде Warner. Fairchild к броненосцам имела отношение слабое, зато бодро неслась брассом среди свежих утопленников. Секрет живучести — в джентльменском наборе принципиально новых, доселе невиданных «плюшек» свежерожденной консоли.
Разработчиком консоли и, следовательно, папой большинства новоиспеченных «плюшек» был Джерри Лоусон (Jerry Lawson). Основная особенность Channel F, та самая печка, от которой плясала бригада инженеров под руководством Лоусона, — «программируемость» системы. На самом деле программируемость — это громко крикнуто. Выражалась оная feature в том, что приставка использовала внешние модули памяти для хранения программ (картриджи). Один из сотрудников Fairchild к тому моменту весьма своевременно завершил разработку одного из первых микропроцессоров, который тут же и приспособили для считывания данных с картриджей и последующей их обработки.
Плюсы подобного подхода к приставкостроению вы прекрасно знаете и сами: дабы получить доступ к новым играм, не обязательно покупать новый игроящик за $170, для этого достаточно разориться на «двадцатку» за картридж. Игры на картриджах были довольно разнообразные: от тира до крестиков-ноликов, но ничего гениального, к сожалению, самый что ни на есть стандартный набор для любой уважающей себя приставки. Игродеятели Fairchild, люди в техническом плане весьма и весьма подкованные, забыли об одной важной вещи: игрока надо развлекать. Не просто показать ему гудящий-звенящий ящик, а сделать так, чтобы каждый просто-так-прохожий превращался в зачарованного кролика и не мог отвести глаз от экрана. С этим у Channel F возникли трудности: многообразованные мужи, видные деятели науки и электронных технологий оказались неспособны к проявлению фантазии в разработке видеоигр, их хватило разве что на пару творческих переосмыслений. В результате практически все игры приставки оказались вторсырьем и новизной геймплея никого не шокировали. Всего для Channel F было выпущено 26 игр, а специально для закостенелых скряг, злостно экономящих «зелень» на мыле, сахаре и картриджах, в прошивку Channel F были добавлены две программы — «теннис» и «хоккей», не сильно отличающиеся от аналогов на других консолях.

Кроме всего прочего, Channel F первой среди прочих консолей была снабжена безумно полезной кнопкой «пауза», о таинственном предназначении которой вы осведомлены не хуже меня.
Изобретателям Channel F принадлежит еще одна замечательная разработка: так называемый grip stick. При создании диковинных манипуляторов дизайнеры учли опыт предыдущих приставок (в частности, Odyssey 100/200) и не стали располагать кнопки, рукояти и прочие рычаги управления на корпусе консоли. Вместо этого игроку вручался некий своеобычный манипулятор, присоединенный к приставке длинным проводом, — наконец-то человек мог получать удовольствие от игры, сидя на любимом диване в трех метрах от телеэкрана и лениво потягивая коктейли. Означенный манипулятор напоминал собой самый обычный джойстик с треугольной рукоятью, который можно было отклонять по четырем направляющим, проворачивать по оси и, в довесок, просто нажимать, как самую обыкновенную кнопку.
Обладая столь неоднозначным багажом ценностей, приставка умудрилась довольно долго удерживаться в топах консольных продаж, но в 1977 году, с выходом Video Computer System 2600 от Atari, тихо унеслась в рай для морально устаревших игродеталей...

михаил бескакотов

Командиры

Создать глобальную многопользовательскую игру очень просто. Берем пару самосвалов песка, размечаем территорию от забора до обеда, раскладываем в затейливом порядке формочки для куличей, кольчуги-плюс-три и фотонные гипербластеры. Все. Теперь здесь можно жить.

Как правило, тут же находится орава желающих переехать в такую песочницу. На одной чаше весов у этих людей располагаются: коммунальная неблагоустроенность, отсутствие обозримой цели, текучесть кадров, однообразность действий, читеры, вечно занятый телефон и проблемы на работе. На другой — всепобеждающая жажда приключений, которой вполне достаточно для безвозвратного ухода за мотоциклом.
А если у вас иммунитет против эльфов-гоблинов? Или семья? Или еще какая-нибудь важная причина, из-за которой уделять своему гипертрофированному томагочи больше часа в день ну никак не получается, а побыть туристом в параллельной вселенной жуть как хочется? Не расстраивайтесь. И на ваш спрос имеется специальное предложение — надо только немного поискать.

Листая каталог доступных миров (например, на www.mmorpg.com), можно сделать несколько ценных наблюдений. Наблюдение первое: все MMO-творения похожи друг на друга как две капли воды и очень напрашиваются на сельскохозяйственную аллегорию о хрене и редьке. Наблюдение второе: ни одна из уже изданных игр не заработала у преданной аудитории оценки выше скромной «удовлетворительно». Казалось бы, самое время отложить туристические поползновения до лучших времен, но давайте не будем забегать вперед, а сформулируем конкретную задачу: нам надо найти качественную, сбалансированную, ни к чему не обязывающую глобальную многопользовательскую игру, не требующую к себе круглосуточного внимания взамен пары драгоценных капель адреналина. Дополнительные запросы: ничего общего с фэнтези (ибо в печенках) и убогой графикой (ибо новая пятисотдолларовая видеокарточка). Идеальный и, пожалуй, единственный вариант — PlanetSide. Научно-фантастический эпос с логотипом Sony Online Entertainment во весь круп. В списке достопримечательностей — все, что нужно для 3D-шутера вселенских масштабов, и еще в нагрузку сто причин, по которым вы всегда мечтали стать баунти-хантером. Необходимый минимум РПГ-элементов. Скриншоты — песня. Неужели у Sony получилось? Конечно, нет. Почему? Сейчас мы попробуем в этом разобраться.

Неужели у Sony получилось? Конечно, нет.

Может, в PlanetSide ничем не привлекательная или недостаточно проработанная сюжетная основа? — слышу я робкую догадку. Нет, с этим все в порядке. Работает проверенная веками классическая схема, когда три непонятно почему разругавшиеся коалиции грызут друг другу глотки в искусственно ограниченном пространстве. Как произошел раскол в некогда дружной семье застрявших на чужой планете колонистов, зачем они отправились в свою рискованную экспедицию и за какой суперприз теперь отстреливают друг другу головы, всем, образно выражаясь, плевать — здесь не сюжетный шутер, а маргинальная онлайновая мясорубка. Важно другое: различия между представителями коалиций присутствуют и — что удивительно — ощутимо влияют на геймплей. Консервативная Terran Republic предпочитает легкое автоматическое оружие и танки; сектанты-технофрики Vanu Souvereignty обожают энергетические пушки и водные средства передвижения; повстанцы New Conglomerate жить не могут без тяжелого вооружения. На словах получается сбалансированная картина с расставленными по линейке акцентами. На деле нам тоже есть из чего выбрать, но основные усилия по обособлению от толпы ложатся на плечи игрока, которому придется методом проб и ошибок подбирать амуницию, транспортное средство и стиль игры по своему вкусу. Здесь PlanetSide проявляет неожиданное великодушие, разрешая создать сразу четырех героев, чтобы играть за каждого из них по настроению или по погоде.

сельской почты







▶ Перемещаться между островами PlanetSide можно массой способов, но даже телепортация отнимает непростительно много времени.

▶ Если вы хотите не просто сидеть под деревом, а проявлять какую-то социальную активность, придется совладать с миллионом меню, окошек и кнопочек. Ну чем не Morrowind?

▶ Знакомьтесь. Это мой друг Сифон. Он немного тупой, но это не мешает ему властвовать на небольшом западноевропейском сервере.

Персонифицировать своего оловянного солдатика можно до бесконечности — на базе, где вы появитесь после соединения с игровым сервером, в каждом закоулке расставлены раздаточные аппараты, готовые предоставить любое оружие, снаряжение или средство передвижения — все задаром. Ну хорошо, почти задаром: для каждого вида амуниции следует получить соответствующий сертификат. Обучиться всем умениям сразу не выйдет, а менять специализацию можно только через 24 часа реального времени. Таким образом мы вернулись к мучительной и стремящейся к бесконечности РПГ-процедуре генерации персонажа, от которой так хотели скрыться в PlanetSide...

Но вот окончательный выбор все-таки сделан, начинается целенаправленная и для 3D-шутеров совсем не свойственная прокачка оловянного солдатика, за каждый боевой успех получающего печенье двух видов — обычное и командирское, намного более ценное. Выгоды от регалий слишком туманны для человека, не собирающегося строить в PlanetSide всамделишную карьеру. Хочется, не теряя времени, схватить базуку и крошить супостата, а вместо этого приходится определяться с собственной ориентацией и заниматься поиском компаньонов — чтобы было кем командовать. Когда отряд собран, новоиспеченному Кутузову приходится отбивать чечетку в игровом чате, чтобы объяснить подопечным расположение транспортного судна, договориться о пункте назначения и... Заветное «с места в карьер» превращается в изнурительные поиски организованного отряда с последующим подбором подходящего снаряжения и необходимых сертификатов для него. И, поверьте, это настолько же пикантное развлечение, как поход в супермаркет за цветной капустой. Пять минут на сборы превращаются в бесконечную пытку. Как правило, воевать после этого уже не хочется.

Слишком много свободы. Слишком мало игры.

Желающих играть в песочнице ключевые роли слишком много. Они нетерпеливы и рвутся в бой. Мечтают повести за собой армию, свернуть горы, прославиться и доминировать на сервере. Пригласите такого человека в свой отряд — если он и согласится, то выждать несколько минут на сбор других членов команды ему будет не под силу.

— Мы летим на Сольсар?
— Нет, на Хоссин.
— Почему?
— Так надо.
— Скоро?
— Когда все будет готово.
— Я сваливаю. Ты — зануда.

Больше всего удивляет то, что ситуация в PlanetSide все время меняется. Игра ежеминутно рапортует зелеными надписями о том, что сопротивление на Кассине пало, но мы смогли наверстать упущенное, захватив большую часть Америша. На www.planetside.com в реальном времени ведется



садить на каждом сервере десант дипломированных массовиков-затейников в кепочках Sony. Развлекайтесь, пожалуйста, сами. Собирайтесь в партизанские отряды. Командуйте друг другом. Отстаньте. Help yourself.

А что будет, если пуститься в путешествие самостоятельно, без ансамбля? Есть ли вообще такая возможность? Пожалуйста, попробуйте. Но вскоре вы обнаружите, что одиночки здесь не выживают — умирают от скуки. Захватить неприятельский блокпост, оснащенный турелями, не получится без сбалансированной команды из снайперов, тяжелой артиллерии и хакеров. Скитаться по бесконечным горам и лугам в поисках заблудившихся ньюби из вражеских концессий — можно вывихнуть челюсть зевотой. Сунулся в пекло — респаун. Может, захватить неприятельский блокпост с турелями? Не получится без сбалансированной команды из снайперов, тяжелой артиллерии и хакеров. Ну хотя бы попробовать можно? Респаун. Скитаться по бесконечным горам и лугам в поисках заблудившихся ньюби? Нарвался на мину. Респаун. Пятая подряд получасовая прогулка к неочевидному месту назначения. Или все-таки захватить неприятельский блокпост, оснащенный ту... В пронзительно красивом небе PlanetSide повисает вопрос: как себя развлечь?

Мне тоскливо. Запрыгиваю в багги и уезжаю в лес. Багажник напичкан бесполезными «пушками» и гаджетами. В лесу тихо. В верхнем правом мерцает окошко чата, сообщая о новой захваченной территории, до которой езды, как минимум, минут двадцать реального времени. Vanu Souvereignty вот-вот полностью вытеснят нас с острова, но мне нет до этого дела. Осторожно выруливаю из чащобы. Впереди — мост. Одним концом он уцепился за пологий берег, а другим затерялся в густом тумане. Решаю пробраться на другой остров — вдруг там база, в центре которой стоит ждущий именно меня командир? Я очень хочу быть кому-нибудь полезным, хочу отдать жизнь за треклятый Новый Конгломерат, хочу убедиться, что в бескрайних просторах PlanetSide есть жизнь... Доехав до средины моста, останавливаюсь, чтобы оглядеться. Со всех сторон наваливается тяжелый туман, а я — безымянное привидение. Учетная запись на далеком сервере. Искатель приключений. Ежик в тумане...

Внезапно замечаю расплывчатый силуэт вдали и настораживаюсь. От сонной меланхолии не остается и следа. Это человек, и он движется по узкому мосту в мою сторону. Я осторожно прячусь за припаркованным багги и дрожащей рукой навожу на незнакомца прицел. Уф, пронесло... Человек одет в желто-синий, такой же, как у меня, комбинезон. Бояться нечего. Свой. Он медленно приближается ко мне, и я уже могу различить его имя: neo1403life. Мы сближаемся и несколько секунд молча смотрим друг другу в глаза. У меня на экране появляется табличка: «neo1403life invites you to his squad. Yes/No?». Незнакомец продолжает пристально смотреть на меня. Он хочет руководить мною, повести за собой армию, свернуть горы... Мы еще несколько секунд стоим и пялимся друг на друга. Затем я поднимаю винтовку и стреляю ему в лицо.

статистика, и, взглянув на графики, можно быстро понять, какая из трех сторон добилась к настоящему моменту больших успехов. Бланкс «иконка шотгана» Фэтмама. Родригез «иконка пистолета» Скейтербой. Всюду жизнь! Всюду война! Но попробуйте оседлать самый стремительный из доступных летательных аппаратов. Помчитесь, рассекая воздух, к месту, откуда пришла последняя передовица. Все, что вы увидите, — это десяток командиров-wannabe, слоняющихся по пустынной базе в поисках решений кадрового вопроса. Люди, зашедшие пострелять перед сном, пытаются контролировать ситуацию. А ситуация не резиновая. Приказать незнакомому человеку тащить свой бренный зад в, мать его, транспорт ни у кого не получается. В медицинском заключении будет написано: «у squad-based MMOG наблюдается ярко выраженная squad-фобия».

Позже консилиум установит, что проблема очевидна и относится она не столько к PlanetSide, сколько ко всем глобальным многопользовательским, делающим главную ставку на самоорганизацию игроков. Искра, проскакивающая в крошечных масштабов Battlefield 1942, в необъятных краях PlanetSide даже не думает появляться. Слишком много возможностей. Слишком много свободы. Слишком мало игры. И поймите же наконец, что вашей смехотворной абонентской платы недостаточно, чтобы вы-

Одиночки здесь не выживают — они умирают от скуки. В пронзительно красивом небе PlanetSide повисает вопрос: как себя развлечь?



александр вершинин

С любовью, Станиславский

Константин Сергеевич Станиславский был заядлым столичным ролевиком. Он просаживал время за любительскими модулями до тех пор, пока не объявились Немирович-Данченко со своим сценическим движком и сценарист Чехов с грамотными сюжетами. Сто лет назад из этой коллизии получился МХАТ, ныне же одаренное трио могло бы поставить не один и не два талантливых аддона к Neverwinter Nights. Антон Павлович, Владимир Иванович, нам вас так не хватает!

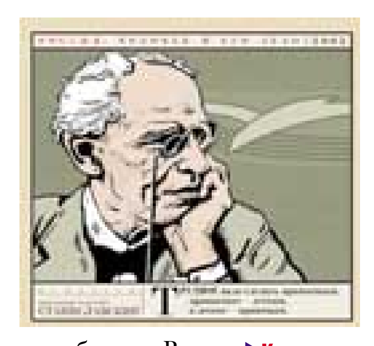
Neverwinter Nights (NWN) от Bioware была задумана и воплощена как кукольный театр, как фарс, постановочное действие от носа до хвоста. Жаловаться на условность ландшафтов или камерность подземелий здесь так же неразумно, как убеждать реквизиторов Большого водрузить на сцену исполинский надувной бассейн, посреди которого и должны бултыхаться лебеди солистки Волочковой со товарищами. С другой стороны, с авторов перформанса правомочно потребовать ролевой глубины и геймплей-мастерства — иначе зачем вообще затевать подобные мероприятия? Чтобы толпы энтузиастов стругали собственные любительские модули (подборку которых можно найти на одном из наших недавних DVD)? Ответом Bioware народам среднерусской возвышенности может послужить первый официальный аддон к NWN: Shadows of Undrentide (SOU).

Конечно, не мастер-класс, но SOU более адекватна с ролевой точки зрения, нежели модули оригинальной кампании. Сценаристы наконец выкроили время для создания череды неординарных субквестов, сдобренных толикой юмора, и — ура! — занялись второстепенными персонажами.

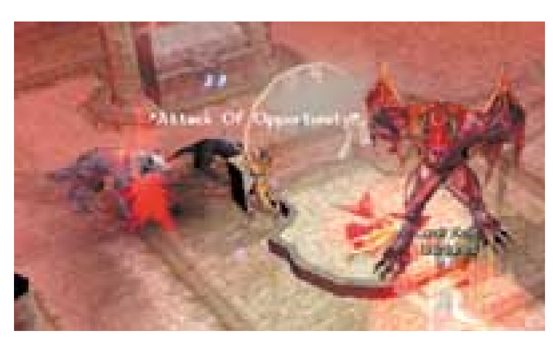
Вот кобольды: злобные, верещащие, хаотичные, с уровнем развития и жизненными ценностями пэтэушника, грацией орангутанга, рассудительностью Дональда Дака и голосом Димули Маликова. Стопроцентные лузеры. Идеальные статисты! Их попытки спрятаться в коровнике или запереть себя на кухне таверны, взяв в заложники повара, натуральным образом реанимируют увязшую в сложнолицей героике махину Bioware. Вести с ними переговоры одно удовольствие. Часовой из-за запертой двери: «А ты точно-точно не злой-плохой-скелет? Ты уверен? Ты проверял? Чем докажешь?»

Комические персонажи — это хорошо для сюжета. Любой японец вам скажет, а они лучшие сценаристы в мире, когда дело доходит до личностных взаимоотношений. SOU олицетворяет огромный шаг NWN от пошлой и занудной помпы к легкомысленному обаятельному трепу. Дизайнеры игры вдруг ощутили могучий потенциал ролевых скиллов persuade и intimidate (слава богам, наконец-то!), щедро рассыпав по диалоговым окнам такую восхитительную белиберду, что аж зажмуриваешься от удовольствия. Как вам понравится объяснять огромному, нашедшему семейное счастье троллю, что украденная им гномиха НИКОГДА НЕ ВЫРАСТЕТ? Он-то намеревался получше ее кормить, спортом чтобы занималась... Кобольды не отстают. Задачка с примирением вождя клана и мерзкого сморчка по имени Master Jumper вашими усилиями заканчивается свадьбой... и шаржем на леммингов! Ну что за прелесть эти твари.

Разумеется, тролля можно тупо убить, кобольдов накрошить в труху — но не этим ли вы занимались во всех остальных РПГ, исключая потому и бессмертные Planescape: Torment и Fallout? Гораздо смешнее явиться в город-пещеру и увидеть, как ближайший kobold commander с воплем «что это за уродливые двуногие пипетки?!» бросается в ближайший чулан и сидит там тихо. А взять бывшего противника, ворюгу и прощелыгу барда кобольда по имени Deekin в команду — это нормально? На каждом новом уровне из неиссякаемой помойки кобольдовой пасти вываливается очередное скабрезное четверостишье о «походе сверзителя небес и блистательного прижучива-







▶Константин Сергеевич Станиславский прославился в роли полковника Вершинина (А.Чехов, «Три сестры»). ▶Вечеринка удалась. ▶Только что ручной пантере отвесили больше очков, чем помещается в ее хозяине, скромном маге.

теля богов». Речь, конечно, о вас.

За дюжину игровых часов вас успевают взять в рабство, обещают бессмертие и правление землей мертвых, превращают в статую, даже заставляют вести околофилософские прения с говорящей человеческим голосом крысой. Мерзкий грызун, списанный с Милновского Кролика, давит интеллектом, снобит, унижает всенародно любимого космического хомяка Бу и с важным видом объясняет, что сидящий взаперти огненный элементал — это для освещения, отлично заменяет свечу или факел — если у вас под рукой вдруг оказываются свободная клетка и ничего не имеющий против элементал.

Геймплей SOU пытаются оживить всеми известными медицине приемами. Стоит обнаружить в сундуке брильянт, как из ближайшей щели выскакивает совершенно свихнувшаяся крыса, хватает блестяшку и дает деру. Приходится устраивать целую охоту: с гончими и красными флажками.

В одном из подземелий с потолка свисают длинные ржавые цепи — там и сям. Если дернуть, на голову падает кусок штукатурки, которым можно и убить. Во второй раз выпадает ценный артефакт, и вы, ведомый классической РПГ-жадностью, начинаете дергать за все подряд. Как стопроцентный идиот.

Другой уровень представляет совершенно новую концепцию лабиринта: со спонтанно исчезающими стенами. Глядя друг на друга сквозь полупрозрачный волшебный материал, противники строят ужасные морды, боевито ревут маралами и делают глаза. Никто не знает, какая из стен растворится в воздухе — и когда. С другой стороны, колдун всегда может пробить брешь в лабиринте fireball'ом и махнуть напрямик.

Еще карта — и снова оригинальный дизайн. Реальность здесь порвало в клочья, часть коридоров находится в этом измерении, остальная отдыхает в соседнем. Между ними можно перемещаться, но только с помощью специальных рунных камней, изымаемых с тел обитателей потустороннего мира.

На поверхность бытия всплыли даже давно забытые квестовые пазлы, явление, с коим не сталкивался ни один ролевик вот уже лет десять-двенадцать. Честное слово, дежа-вю и сантименты!

Для активации волшебного портала необходимо нажать шесть кнопок в шести совершенно одинаковых кабинках. Специальное устройство показывает вам локацию следующей комнаты — но ведь они как однояйцевые близнецы! Нахлынувшие воспоминания тормошат прах Stonekeep, Eye of the Beholder и прочей классики досетевого и даже домодемного периода, когда получить разгадку можно было лишь одним способом. Подумать. (Знаю, знаю, в современных РПГ это моветон.) День, два — сколько надо. И вот в дело идут предметы инвентории, раскладываемые в шести помещениях, мгновенно обретших индивидуальность. Задачка решена! Нечто подобное предусмотрено и в другой ключевой зоне, где в зависимости от цвета магического луча выбирается безопасный маршрут движения по лабиринту. Буря спецэффектов, да и отдых от рутинной зачистки.

Наконец, совершенно потрясающий концепт волшебной библиотеки. Красиво, изящно, умно. Вы открываете книгу — и мгновенно переноситесь в выдуманный кем-то мир, некстати оборачивающийся донельзя реальным. В нем могут убить: сначала больно-больно, потом «бах» — и заключительный ролик. Развязка оказывается еще более интеллигентной, игрок волен переписать историю, исправить концовку, насладиться произведенным эффектом и обрести полезных союзников.

Сценаристы вкалывают, как на соляных копях. Вспоминают об умении популярного класса рейнджеров читать следы и разговаривать с животными — и вот уже вся игра испещрена отпечатками ног, лап и копыт, а с обычной курицей можно завести экзистенциальную беседу, выцыганив по ходу дела приятную безделушку.

Воры самостоятельно (!!!) обезвреживают ловушки и открывают запертые двери. Самостоятельно. Вы даже не представляете себе, КАК ЭТО ПРИЯТНО.

Даже alignment, никому не нужный, ни на что до сих пор не влияющий alignment, крутится почище пропеллера. Добровольная медицинская помощь пострадавшим от набега кобольдов вознаграждается +1 к добру, расхищение гробниц карается вычетом. Практически все (!) квесты в игре так или иначе изменяют вашу знаковую ориентацию. Осталось придумать, как ее эффективно реализовать, — и дело в шляпе.

Shadows of Undrentide страдает лишь от одного недуга. Теперь Bioware критически не хватает размаха оригинальной кампании NWN, глобальности героического эпоса. Ну почему они не способны сделать сразу все в одном флаконе? Канадские лекари — от них одни расстройства.

Тема

Защита Лужина

Го

Сёги

Нарды

Рэндзю

Отелло

Шашки

Шахматы

| | 3 | 1 |



Защита Лужина

Невинная летняя трибьют-тема, посвященная «классическим» настольным играм, обернулась вдруг бездонным черным ящиком иллюзиониста, из которого мы со все возрастающим изумлением принялись доставать одну за другой чудесные истории. Все знают, что с компьютером можно играть в нарды, шашки и другие настольные. Все слышали, что в 1997 году некая железная Deep Blue сокрушила величайшего белкового шахматиста планеты. Связав эти два факта, вы получите шекспировского размаха трагедию, в которой найдется неподдельная страсть, яростная борьба, любовь и смерть, страшная тайна и открытый финал. Счастливый или нет – судить вам. Читайте.

С великим прискорбием сообщаем, что не сможем рассказать вам обо всех настольных играх, достойных внимания, — не хватит никакой бумаги. Где ни копни — залежи неграненых алмазов, всюду вечность, то Тигр, то Ефрат, то Красный дракон.
Стыдно, да так, что не поднять глаз, перед древней африканской игрой манкала. Она же калах. Она же авари, бантуми, вари. Едва ли утешит нас тот факт, что манкала первой из всех «традиционных интеллектуальных», еще в 70-х г. прошлого в., переметнулась на сторону машин, навсегда лишив человека возможности выиграть у программы.
Страшно неудобно перед любимой игрой Рамзеса Третьего и Тутанхамона сенет, которую исследователи считают предком современных нардов. До слез обидно, что ни слова не будет сказано о мадагаскарской народной игре фанорона, которая была завезена на остров торговцами из Египта три тысячи лет назад и произошла от игры, название которой мы не хотели бы упоминать всуе (впрочем, пожалуйста: Alquerque).

Чтобы помнили

Продолжая целебный курс самобичевания, давайте вспомним о забытых нами играх дней современных. Скажите, пожалуйста, вы слышали что-нибудь об игре руммикуб (Rummikub)?
И не услышите. Между тем в руммикуб день и ночь играют более двухсот миллионов человек по всему свету. Во всяком случае так утверждают издатели этой замечательной настольной игры на своем сайте www.lemada.com.
Почтительно уступая место пожилым и инвалидам с детьми, за богато инкрустированными дверями темы номера остались все действительно популярные настольные игры прошлого века. Кроме Отелло (возраст около 30 лет), которая попала на страницы журнала обманом, удачно притворившись реверси (старше 130 лет).
Вот, к примеру, тонкая французская игра абалон, в которой по шестиугольному полю брани ползают, выдавливая друг друга, круглые шарики. Или «Амазонки», которой на вид никак не меньше тысячи, а придумана всего-то через восемь лет после Олимпиады-80, аргентинцем с литовскими корнями (labas, .EXE!). Здесь, если вы еще не догадались, четыре «амазонки» бродят по полю ферзями и выпускают друг в друга стрелы.
Игре Lines of Action, по которой регулярно проводятся чемпионаты мира в рамках олимпиады Mind Sports, всего двадцать с небольшим лет. Гекс изобрели два раза – в 1942 и 1948 гг., причем оба раза — очень удачно. BackDraft представляет собой весьма забавный симбиоз киприотских нардов и самых что ни на есть обычных шашек. Результат: надо видеть, ребята.
Как, впрочем, надо видеть и игру чебаче (Chebache), настольного интеллектуального Франкенштейна, лишь в 1997 году сошедшего со стапелей компании Pardee Games. Необычное название расшифровывается просто: CHEckers, BAckgammon, CHEss.
Завершают весьма приблизительный список утрат КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ В ПОЛНОМ СОСТАВЕ. Многие из которых не только настольные и традиционные, но и вполне интеллектуальные: например, карточный бридж по праву считается одной из самых сложных игр, известных человечеству. Увы. С огромным удовольствием, но в следующий раз. Нет возражений?
Если и существует какое-то оправдание нашей физической ограниченности, то искать его, несомненно, следует в недрах прилагаемого к журналу DVD-диска. Именно здесь человек будущего, действующий под скромным псевдонимом «составитель диска», собрал настоящую сокровищницу человеческого знания в области «традиционных настольных». Ищите там описания, игры, ссылки. Все, что не вошло (и все, что вошло тоже) в бумажную версию, – на диске. Там, значит, и встретимся.

Игры разума

В черно-белом мире абстрактных стратегических игр не остается места для полутонов. Многочисленные программы, о которых мы вам еще расскажем, либо умеют играть, либо нет. Любая слабина здесь проявляется с безжалостной математической очевидностью. В привычных нам стратегиях и экшенах искусственный интеллект искусен лишь игрой в прятки: он прикрывается балансом сил, графическими эффектами, счастливым случаем, заранее заготовленными схемами. Никто не заплачет, когда самый сильный игрок планеты падет под натиском AI-противника в WarCraft или Civilization. В детерминированных играх вроде шахмат и го сопротивление человека и машины приобретает особенную, гибельную остроту.
Набоков, «заставляя» своего Лужина мучительно и долго искать защиту против мятежного дебюта итальянца Турати, не мог предположить, с каким противником шахматистам придется столкнуться через несколько десятков лет. Виктор Корчной сказал с горечью: «...Человеческий мозг взял на себя задачу себя же принизить». Но люди, с которыми вы познакомитесь сегодня, — игроки, ученые, сидящие за компьютерами программисты — едва ли находятся по разные стороны баррикад. Победа машины над человеком — это не конец. А что же? Возможно, начало. Начало прекрасной дружбы.

Олег Хажинский.

Ненулевой ХОД

Владимир Медведев

Игровые шахматные программы – от самых первых, работавших на маломощных компьютерах-мастодонзаврах размером с комнату, до современных – бросающих вызов Каспарову и Крамнику, доступных любителям на многочисленных дисковых развалах, помещающихся в карманных устройствах... Здесь и сейчас мы постараемся проследить основные вехи их развития, и речь в основном пойдет именно о программах, софте, предназначенном для практической игры. Шахматные базы данных? разнообразные обучающе-информационные системы? клиентские и серверные программы для игры в Интернете? – нет, давайте оставим их пока в стороне. Как-нибудь в следующий раз – столь же отдельный и столь же подробный.



Владимир Медведев. Дружеская партия в Го во дворе «Компьютерры».

Если позволите, первый ход сделаем от Адама: хронологический порядок – штука удобная, надежная, доходчивая. Авторской волей разобьем всю историю шахматного программирования на четыре периода, по 10-15 лет, и в каждом обратим особое внимание на нескольких представителей, по тем или иным причинам нашего интереса заслуживающих.

Ну а потом (а точнее и правильнее – строго параллельным курсом с нашей исторической прогулкой) обратим взоры на маленький, но емкий, выросший из основного повествования «Словарик 16-ти терминов», здравствующих в мире шахматного программирования. Надеемся, что эта – столь же равноправная и ни в коей мере не вспомогательная! – часть нашей экскурсии будет особенно любопытна читателю, всегда мечтавшему заглянуть «под капот» компьютерной шахматной игры, а может быть – даже подтолкнет к написанию собственного движка или интерфейса. Поверьте, шахматное программирование не страдает от переизбытка рабочих рук.

Разумеется, наш краткий обзор не претендует на энциклопедическую полноту освещения темы. Но если у кого-нибудь из вас возникнет интерес к шахматным программам – как античным, так и новомодным, если хоть один человек откроет для себя какие-то новые, занятные факты – автор с удовольствием продолжит с этими людьми общение вне журнальных страниц, виртуально пожмет их мужественные руки и... будет считать свою задачу выполненной. В общем и целом.

Об авторе

Владимир Медведев родился в 1973 году, в 1996 году окончил факультет общей и прикладной физики МФТИ. Живет в Москве, работает программистом в компании Cognitive Technologies. Женат, имеет сына. В школьные и институтские годы активно играл в различных шахматных соревнованиях, наивысшее спортивное достижение — вице-чемпион Физтеха. В последнее время переключился на блиц и быструю игру. Шахматным программированием интересуется со школьных лет, но только в 2002 году дело дошло до написания собственной программы. Помимо шахмат увлекается го (8-й кю), реверси, го-программированием. Домашняя страничка: http://bearlodge.webservis.ru.

Время титанов: 60-70-е годы

Первые шахматные программы появились в середине 60-х годов прошлого века. Теоретические основы алгоритма поиска ходов были заложены отцами-основателями ки-





«Кентавр» — первый чемпион СССР по компьютерным шахматам. Автор программы — д.ф.м.н. Виктор Вихрев.

СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

АЛЬФА-БЕТА ПРОЦЕДУРА
Основа основ алгоритма поиска хода шахматной программой. В типичной позиции миттельшпиля возможно 35-40 вариантов очередного хода для каждой из сторон. Альфа-бета процедура позволяет уменьшить степень «ветвистости» дерева вариантов в корень квадратный раз — то есть на каждом ходу фактически рассматривать не 35:40, а всего 5:6 ходов-кандидатов. Главная идея состоит в том, что для опровержения плохого хода (например, постановки собственного ферзя под бой) достаточно рассмотреть за противника только один ход (взятие этого ферзя), при этом остальные три десятка ходов, а вместе с ними и все их «потомки», нас не интересуют. При хорошем упорядочении ходов в дереве перебора такие опровержения (их называют бета-отсечениями) будут встречаться достаточно часто, практически через ход — отсюда и оценка в виде квадратного корня.

БОТВИННИК, МИХАИЛ МОИСЕЕВИЧ (1911-1995)
Первый советский чемпион мира по шахматам (1948). Многократно защищал свое звание в борьбе с В. Смысловым, М. Талем. Уступил корону Т. Петросяну. После завершения спортивной карьеры занялся разработкой собственной шахматной программы «Пионер». Автор нескольких теоретических работ по шахматному программированию, экономическому планированию и электротехнике.

ДВИЖОК
Модуль, осуществляющий анализ шахматных позиций и поиск наилучшего хода. Фактически, это шахматная программа в «химически чистом» виде. Многие из движков даже не имеют собственной дебютной библиотеки и эндшпильной базы, полагаясь в этом на загружающую их оболочку — графический интерфейс. Движки принято классифицировать по протоколам общения с оболочкой, которые они поддерживают: WinBoard, UCI, ChessBase и пр.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Интерфейсы
www.tim-mann.org/chess.html — страница Тима Манна, автора WinBoard.
www.playwitharena.com/_start.htm — оболочка Arena (см. ее, как и WinBoard, на нашем диске).

бернетики: Норбертом Винером, Клодом Шенноном, Аланом Тьюрингом... На заре шахматного программирования сама задача представления шахматной позиции и генерирования корректных ходов являлась не такой уж тривиальной — достаточно вспомнить жесткие ограничения по объемам памяти тогдашних машин. Как курьезный пример вспоминается случай, о котором в одной из своих книг рассказывал Ботвинник. Программа никак не могла найти решение в тестовой позиции. В результате долгой отладки выяснилось, что в одном из вариантов ферзь ошибочно начинал ходить... ходом коня и объявлял совершенно некорректные шахи!

Вероятно, самая знаменитая программа тех лет (и вы о ней, конечно, слышали) — отечественная разработка «Каисса», детище коллектива программистов в составе Г. Адельсона-Вельского, В. Арлазарова, А. Битмана, М. Донского и А. Ускова. «Каисса» выиграла первый в мире чемпионат среди шахматных программ (Стокгольм, 1974 г.), занимала призовые места в нескольких последующих. В этой программе было применено множество революционных идей: размышление за время противника, дебютная и эндшпильная библиотеки, эвристики для игры «по аналогии» в похожих вариантах... Даже относительные неудачи «Каиссы» становились творческими достижениями. Весь шахматный мир обошла партия, в которой «Каисса» обнаружила элегантную комбинацию за своего противника и... поспешила сдаться. Дальнейший анализ показал, что программа-соперник могла этот вариант и не найти...

Другой легендой была программа «Пионер» экс-чемпиона мира Михаила Ботвинника. К сожалению, как и большинство по-настоящему великих проектов, она осталась незавершенной. Основным наследием «Пионера», так и не дошедшего до стадии играющей программы и не сделавшего ни одного хода в турнирной партии, стали идеи, опубликованные патриархом советских шахмат в своих научных и популярных работах. Главное направление этих идей — построение программы, моделирующей мышление именно человека, с очень высокой селективностью в поиске. «Пионер» должен был строить узкое дерево, на основании большого количества эвристик определяя потенциальные цели и зоны игры и только после этого приступая к перебору.



GUI Arena изначально содержит в себе целую обойму гроссмейстерских движков.

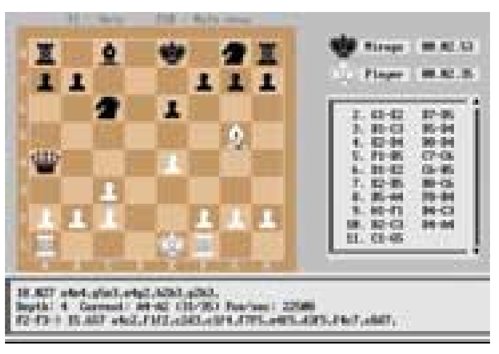
Дальнейшая эволюция шахматных программ открыла, что более выгодными оказались «традиционные» для компьютеров методы, когда машина не пытается копировать человека (ведь самолет летает, даже не думая размахивать крыльями). Но идеи Ботвинника живут, авторы все новых и новых шахматных программ берут на вооружение отдельные его разработки...

Да, это было время титанов. Иронии в этом определении не так уж и много. Гигантскими были размеры компьютеров, на которых выполнялись первые шахматные программы, — но колоссальными были и усилия, требовавшиеся от программистов в условиях жесточайших ограничений по ресурсам для демонстрации программами приличной иг-

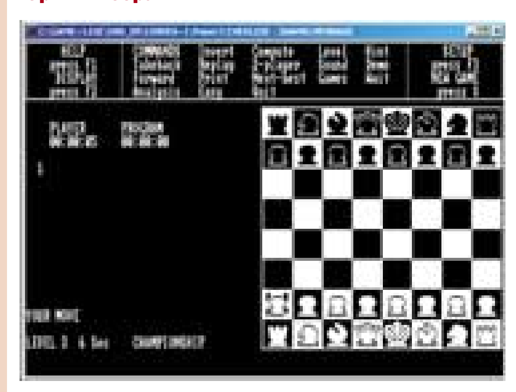
СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

ДЕБЮТНАЯ БИБЛИОТЕКА
Как и любой квалифицированный шахматист, в начале партии программа использует уже накопленный опыт предшественников. Современные дебютные библиотеки включают миллионы позиций из практических партий. Впрочем, очевидный подход — загнать в память компьютера большое количество начальных вариантов из какой-либо огромной базы данных — проходит далеко не всегда. Дело в том, что каждая программа имеет какие-то свои игровые, стилевые пристрастия — и может оказаться, что по окончании варианта из дебютного справочника программа просто не будет понимать, что делать дальше. Кроме того, многие острые гамбитные варианты, вполне приемлемые в соревнованиях с человеком, отпадают при борьбе компьютеров между собой. Психологической устойчивости машинам не занимать, и там, где живого противника можно спровоцировать на ошибку, программа хладнокровно «отобьется» и с лишним материалом доведет партию до победы. Поэтому в мире коммерческого шахматного программирования составление дебютных библиотек стало отдельной профессией, ими занимаются «узкие специалисты».
В большинстве любительских программ дебютная библиотека обычно генерируется именно из большой коллекции партий. Некоторые специально подобранные коллекции публикуются на сайтах, посвященных шахматному программированию.
Многие программы реализуют функцию дебютного самообучения. В базе данных при этом хранятся не только ходы и варианты, но и результаты партий, сыгранных программой с использованием этих вариантов. После каждой новой партии статистика обновляется, что позволяет программе в дальнейшем избегать неудачных для себя дебютных вариантов и, напротив, повторять удачные.

ДЕРЕВО ПЕРЕБОРА
Основная абстракция, используемая в описании алгоритма поиска хода. Элементами дерева являются шахматные позиции, или узлы, и ходы, ведущие из одной позиции в другие, или ребра. Цепочка позиций, каждая из которых является дочерней для предыдущей, называется ветвью дерева, или вариантом. Позиция, рассматриваемая в качестве начальной, называется корнем дерева. Позиции в конечных узлах дерева, на которых прекращается рассмотрение дальнейших ходов, — листьями, или финальными позициями.



А это «Мираж» — последний официальный чемпион России, дитя Владимира Рыбинкина и Юрия Шпеера.



Программа Ричарда Лэнга PsionChess, чемпион мира 1984-85 гг. Ищите на нашем диске!

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Программы
http://wbec-ridderkerk.nl — сайт, посвященный движкам WinBoard, их соревнованиям и рейтингам.
http://sdchess.narod.ru — WinBoard-сайт Сергея и Дмитрия Кудрявцевых.
www.chessbase.com — сайт фирмы ChessBase.
www.research.ibm.com/deepblue — сайт-«музей», посвященный матчам Каспаров — Deep Blue 1996, 1997 гг.

ры. В той или иной степени все современные «Фрицы» и «Джуниоры» стоят на плечах этих гигантов — шахматному программированию также присуща преемственность идей, как и академической науке или высокому искусству...

В коротких штанишках: 80-е

Бум персональных компьютеров, начавшийся в 80-х годах, вполне закономерно породил большой спрос на игровые программы для них. Не стали исключением и шахматы. Практически для всех популярных платформ того времени — Atari, ZX Spectrum, Amiga и, конечно же, PC — были написаны десятки шахматных программ.

Остановимся на одной из них — PsionChess. Эта программа для PC (а вовсе не для карманных компьютеров Psion, которые тогда еще не вышли из колыбели) была написана Ричардом Лэнгом, человеком в шахматном программировании легендарным. В середине 80-х PsionChess несколько раз выигрывала чемпионаты мира среди программ для «персоналок». Игра работает под DOS, но без проблем запускается на современных компьютерах (см. ее на .EXE DVD!). Интерфейс довольно аскетичен, управление исключительно с клавиатуры, черно-белая доска изображается символами псевдографики — тем не менее поддерживаются многие возможности, привычные пользователям современных компьютерных шахмат. Многое умеет PsionChess: и размышлять за время противника, и подсказывать рекомендуемый ход, и демонстрировать вариант, который считает наилучшим... Возможна запись сыгранных партий на диск — правда, пока еще в своем собственном формате, время стандартизации наступит чуть позже. Сама программа со всеми модулями и дебютной библиотекой занимает чуть более 200 Кбайт. По силе игры PsionChess вполне может стать хорошим спарринг-партнером для перворазрядников и даже кандидатов в мастера.



Ричард Лэнг, написавший также программу Chess Genius.

«Тогдашние шахматные компьютеры ходили еще в коротких штанишках», — заметил как-то Роберт Фишер, комментируя несколько своих партий, с легкостью выигранных у компьютера в те стародавние времена.

СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

НУЛЕВОЙ ХОД
Очень красивый метод ускорения поиска, изобретенный в середине 90-х годов. Впервые применен в программе Fritz. Суть его в том, чтобы быстро находить позиции, в которых у одной из сторон подавляющий перевес. Эвристика такова: игрок, должный ходить в данной позиции, просто пропускает ход, отдает его противнику. Если и после этого перебор вариантов показывает, что преимущество сохранилось, — значит, в исходной позиции, где пропущен ход, оно было уже крайне большим. Напоминаю, что дело происходит где-то в глубинах дерева вариантов. Дальше работает обычный механизм бета-отсечения, на простом языке его логику можно описать так: «...в данной позиции у белых ну очень большой перевес, значит — на предыдущем ходу противник не допустит, чтобы на доске возникла такая позиция. Не будем больше рассматривать никаких ходов из нашей позиции, кроме уже рассмотренного «паса», и объявим предыдущий ход черных опровергнутым». Такой метод называется нулевым ходом, он существенно ускоряет процесс перебора вариантов.

ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ
Математическая функция, ставящая в соответствие внешним признакам позиции некоторое число. Для финальных позиций в шахматах оценка принимает три значения: выигрыш той или другой стороны или ничья. Произвольная позиция получает оценку в соответствии с соотношением материала, активностью фигур, безопасностью короля, особенностями пешечной структуры и т.д. Следует различать статическую оценку, даваемую определенной позиции, и оценку позиции как результат процесса перебора вариантов на некоторую глубину. В общем случае они совершенно не совпадают.

ПОЛУХОД
Единица измерения шахматного времени. Соответствует одному ходу, произведенному белыми либо черными. Приставка «полу» понадобилась для отличия от пары полуходов — белых и черных, в традиционной для шахмат системе нумерации считающихся за один полный ход.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПОЗИЦИИ
Способ внутреннего хранения данных о текущей партии: положении фигур на доске, очереди хода, правах на рокировку, сделанных с начала игры ходах. Сегодня задача программирования шахматных ходов и позиции вполне по силам способному старшекласснику, не говоря уже о студентах младших курсов. Техники представления доски, фигур и ходов отработаны, и хотя практически в каждой программе есть какие-то свои нюансы, общие подходы стандартны. Их, по большому счету, три: либо использование массивов структур, в которых каждый элемент соответствует одному полю доски, либо те же массивы и списки, но уже для отдельных фигур. И, наконец, самый элегантный, хотя и не самый простой для программирования способ — представление доски в виде набора 64-битных чисел (устоявшийся английский термин — bitboards, битовые доски). Одно из этих чисел соответствует положению всех белых пешек, другое — черных коней, и т.д. Многие программы используют комбинированное представление позиции, в котором одновременно задействованы все эти подходы.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Форумы по шахматному программированию
http://f11.parsimony.net/forum16635 — WinBoard Forum.
www.talkchess.com/forums/1/index.html — Computer-Chess Club.
rec.games.chess.computers — новостная группа по шахматному программированию.



Фен Сюн-Сю — один из авторов знаменитой Deep Blue.

Действительно, сила программ «потребительского класса» в 80-е годы была еще невысока. Но этот недостаток компенсировался, во-первых, радостью от общения практически с «искусственным разумом» (отголоски эйфории 60-х!), а во-вторых, удобством пользовательского интерфейса — владельцы программ тогда только начинали привыкать к красочным графическим экранам, системам меню, работе с мышью...

Стоит упомянуть еще один подвид шахматных программ, появившихся в 80-е, — это специализированные шахматные микрокомпьютеры. Типичный их размер был сравним с комплектом дорожных шахмат, сила игры — на уровне любителя средней руки... Наибольший успех имели Chess Challenger, Saitek, Mephisto. Аппаратное обеспечение было в меру скромным: так, компьютер «Мефисто-Европа», выпускавшийся одно время по лицензии в Киеве, обладал процессором с тактовой частотой 16 МГц и оперативной памятью 8 Кбайт, четыре из которых занимала программа и дебютная библиотека. Тем не менее «малыши» играли в силу первого разряда! А по удобству использования и портативности эти специализированные шахматные компьютеры намного превосходили своих современников на PC.

Великое объединение. Возвращение гигантов: 90-е годы, наши дни, ближайшее будущее

На рубеже 80-90-х гг. произошло знаменательное событие — впервые 12-й и 13-й чемпионы мира Анатолий Карпов и Гарри Каспаров встретились за доской в полуофициальных матчах с Deep Thought, лучшей программой того времени. Оба одержали легкие победы, и на какое-то время человечество «почило на лаврах». Но! В результате эволюции именно Deep Thought всего через пять лет на сцену вышла легендарная Deep Blue, сотворившая в 1997 году сенсацию своей победой над Каспаровым в 6 партиях...

Пока программисты из команды Deep Thought осмысливали причины своего фиаско и готовились к новому штурму заветной вершины, происходил постепенный рост возможностей программ для обычных PC. В мае 1994 года в Мюнхене состоялся гроссмейстерский блиц-турнир, в котором приняла участие программа Fritz 3 немецкой фирмы ChessBase. Результат турнира оказался неожиданным для многих: программа поделила первое место с самим Каспаровым, попут-



но обыграв его в личной встрече! Правда, в «перебое» за абсолютное первенство чемпиону удалось взять убедительный реванш — но не будем забывать, что работала та программа на очень скромной по нынешним меркам конфигурации: Pentium 90, 64 Мбайт ОЗУ...

А вот через полгода, на очередном этапе Гран-при по быстрым шахматам, реванша Каспарову взять уже не удалось. На сей раз обидчиком стала другая программа для PC — Chess Genius уже упоминавшегося Ричарда Лэнга. Программа выбила Каспарова в первом же круге турнира с выбыванием, прошла еще два круга и была остановлена индийским супергроссмейстером Вишванатаном Анандом.

90-е годы стали временем сближения в силе игры между персональными компьютерами и «большими» системами. Другим знаковым явлением стал переход к модульности и стандартизации интерфейсов. Если раньше каждая шахматная программа имела свой собственный графический интерфейс, то теперь пришло время программ-оболочек, к которым можно подключать различные игровые модули — engines, или, в русской терминологии, движки (вы найдете на нынешнем DVD как оболочки, так и движки, многие из которых играют на уровне международных гроссмейстеров).

Введение модульной структуры породило очередную задачу: стандартизацию как представления шахматных данных, так и протоколов — «языков общения» между движками и графическими пользовательскими оболочками.

Стандартом де-факто в последнее время стал интерфейс, предлагаемый фирмой ChessBase. Он отличается особой сбалансированностью, во главу угла поставлены не внешние эффекты, а функциональность и удобство доступа к наиболее важным для практического игрока возможностям программы. В этом интерфейсе можно использовать не только движки от ChessBase, но и разработки сторонних производителей — как коммерческие (ChessTiger, Shredder, DeepSjeng), так и свободно распространяемые программы: Crafty, ExChess, ImniChess, BamBam. Начиная с версии Fritz 7, интерфейс допускает также подключение любых UCI-движков. Ничуть не преувеличивая, можно сказать, что роль ChessBase в мире шахматного программирования и прикладного ПО постепенно становится сравнимой с ролью Microsoft в производстве софта офисного. Хорошо это или плохо — судить трудно, время покажет.

Другим известным интерфейсом является ChessPartner фирмы Lokasoft. Эта оболочка не столь распространена, как продукты ChessBase, но также имеет своих приверженцев и предоставляет все необходимые функции как для игры, так и для работы с базами данных. Из программ, выпускаемых LokaSoft, прежде всего следует упомянуть легендарную Rebel — детище программиста Эда Шреддера. Эта программа известна с начала 80-х годов. Наибольших спортивных успехов Rebel добилась в матчах не с компьютерами, а с живыми гроссмейстерами — так, ею был разгромлен Вишванатан Ананд, настоящий супергроссмейстер. Не секрет, что многие шахматисты в борьбе с компьютерами начинают нынче применять так называемую «антикомпьютерную» стратегию: ранние размены тяжелых фигур, построение закрытых позиций с пешечными цепями, неспешное маневрирование и наращивание сил для атаки на короля. Появляются даже статьи с рекомендациями по выбору дебютных систем, наиболее перспективных в игре с компьютерами (например, система «каменная стена» в голландской защите). Именно для борьбы с подобными хитрецами в программу Rebel встроены критерии «антигроссмейстерской» игры. Программа стремится получать такие позиции, кото-

СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

СОРТИРОВКА ХОДОВ
Важная процедура, применяемая во внутренних узлах дерева перебора. Для эффективной работы альфа-бета алгоритма крайне важно, чтобы ходы, имеющие шансы оказаться в данном узле наилучшими, рассматривались раньше своих «конкурентов». Для сортировки ходов применяются различные техники: от статической оценки позиций (счет на 1 полуход) до проведения короткого «внутреннего» перебора на 2-3 полухода. Широко используются также различные эвристики: первыми пробуются ходы из записи в хэш-таблице для данной позиции, ходы, чаще других приводившие к бета-отсечениям на соседних ветках, и т.п.

ХЭШ-ТАБЛИЦА
Структура данных, сохраняющая результаты поиска в удобной для дальнейшего использования форме. Для каждой позиции вычисляется «ключ» — длинное, чаще всего 64-разрядное, целое число, которое используется для ее однозначной идентификации. В записи хэш-таблицы, индексируемой с использованием этого ключа, хранится полезная информация: найденная оценка позиции, глубина произведенного поиска, наилучший найденный ход, различные флаги-признаки. Так как в дереве шахматных вариантов очень часто встречаются идентичные позиции (например, после ходов 1. c4 d5 2. d4 — и 1. d4 d5 2. c4), программе не приходится повторять одну и ту же работу, что существенно повышает быстродействие. Часто отдельная хэш-таблица заводится для пешечных конфигураций. Типичный размер хэш-таблицы в современных программах достигает десятков мегабайт. Особенно сильно влияние хэширования проявляется в эндшпиле, где позиции с перестановками ходов возникают очень часто.

ШЕННОН, КЛОД (1916-2001)
Американский математик, основоположник теории информации, разработчик криптографических систем. В шахматном программировании прославился тем, что первым предложил схему поиска компьютером хода: построение дерева перебора, обрыв вариантов на фиксированной тем или иным образом глубине, статическая оценка финальных позиций и дальнейшее применение к полученным оценкам ветвей минимаксной процедуры.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Теоретические вопросы

www.seanet.com/~brucemo/topics/topics.htm — основные методы и техники шахматного программирования.

http://members.home.nl/matador/chess840.htm — описание архитектуры программы Rebel.

http://aigroup.narod.ru/indexr.htm — коллекция теоретических статей в формате .pdf.

СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

ЭНДШПИЛЬНЫЕ БАЗЫ

Во многих позициях с малым количеством фигур (например, при матовании одинокого короля или в окончании с единственной проходной пешкой) человек не рассчитывает варианты, а просто «знает», каким при правильной игре будет результат и какой ход является наилучшим. Идея действовать аналогичным образом пришла к шахматным программистам уже давно, и простейшие окончания были просчитаны еще в конце 60-х годов. Сохранились предания о том, как был впечатлен подобными базами данных известный теоретик эндшпиля Ю.Л. Авербах, когда ему предложили выиграть у компьютера в техническом окончании «ладья с пешкой против ладьи». Несмотря на весь свой опыт, маэстро во многих позициях далеко не сразу смог показать безошибочный путь к победе. Реакция же Гарри Каспарова на компьютерный анализ эндшпиля «ферзь против ладьи» в начале 90-х годов была еще более непосредственной: «Я узрел Бога!» — воскликнул тогда еще четырехкратный чемпион мира.

В настоящее время объемы дискового пространства позволяют использовать эндшпильные базы данных размерами в сотни гигабайт и даже терабайты. Тем не менее этого хватает для исчерпывающего анализа только пятифигурных окончаний (кроме королей противников, на доске присутствуют в общей сложности еще только три фигуры или пешки). Из шестифигурных окончаний просчитаны пока только очень немногие. Видимо, можно с уверенностью утверждать, что семифигурные окончания в русле нынешних технологий (если не произойдет прорыва в квантово-компьютерной области) не будут просчитаны никогда.

Стандартом де-факто являются сейчас эндшпильные базы данных в формате Евгения Налимова. Программный код для доступа к файлам в этом формате распространяется свободно, его используют многие программисты. Практически все сильнейшие программы — и коммерческие (Fritz, Schredder, Hiarcs), и «любительские» (Crafty, Ruffian, Yace) — умеют обращаться к эндшпильным базам Налимова. Вместе с этим кодом распространяется и генератор эндшпильных баз — при желании их можно создать с нуля на своем собственном компьютере. Автор этого словарика пару лет назад из «спортивного интереса» пробовал сгенерировать базу для окончаний KRPKR (король, ладья и пешка против короля и ладьи). На машине класса Pentium III (800 МГц, 256 Мбайт) эта задача заняла порядка недели процессорного времени...

Существуют и другие форматы эндшпильных баз — один из наиболее известных разработан Томпсоном (тем самым, из отцов-прародителей Юникса). Между собой эти форматы различаются не слишком существенными для концептуального понимания тонкостями (хранить или не хранить права на рокировку? тождественны ли позиции с возможностью/невозможностью взятия на проходе?). Общая же идея практически одна и та же. Позиции разбиваются на классы: в 0-м классе только матовые или теоретически ничейные позиции, в 1-м — позиции с матом в один ход или такие, из которых в один ход достигается «битая» ничья, и т.д. После чего в файле для каждой позиции можно хранить только информацию о том, к какому классу она принадлежит. Обратите внимание, что даже лучший ход хранить совершенно не обязательно — при использовании эндшпильной базы программа просто генерирует все возможные ходы и смотрит, какой из них ведет к позиции с наилучшим для игрока классом.

Один из самых интересных форматов для ряда окончаний применен в свободно распространяемой программе Delfi. Этот формат закрытый, но автор — Фабио Кавиччио — дал некоторые комментарии по особенностям реализации. Из этих комментариев следует, что ему удалось достичь феноменальной плотности сжатия эндшпильных «знаний», при которой на одну позицию приходится чуть больше одного бита информации! В результате программа, суммарный объем файлов которой порядка 500 килобайт, уверенно разыгрывает все самые принципиальные 4-фигурные окончания и, пожалуй, самое важное из пятифигурных — все тот же эндшпиль «ладья с пешкой против ладьи».

Использование эндшпильных баз данных усиливает игру программ в окончании, но также ставит очередные вопросы. Например, как часто к ним следует обращаться в переборе — только в корневой позиции или при счете на какую-то определенную глубину? В первом случае программа будет находить только одноходовые «соскоки» в технический эндшпиль, во втором — станет прозорливее, но медленнее, так как обращение к файлам — крайне дорогая в смысле процессорного времени операция. Вопросы пока открыты, оптимизация продолжается...



Cyrus, 1985 г.р., и сегодня может быть отменным спарринг-партнером для сильных разрядников!

рые компьютеру более понятны, а человеку, напротив, неудобны: с большим обилием тактических нюансов, свободной фигурной игрой и т.п.

Эд Шреддер утверждает, что первостепенной задачей для него является исключительно сила игры программы, а не красота интерфейса или сервисные возможности. Поэтому долгое время разработка велась только под DOS (впрочем, пользовательский интерфейс Rebel под DOS — на вполне достойном уровне). Недавно был все-таки выпущен и Windows-вариант Rebel, работающий в интерфейсе ChessPartner. Народные умельцы воспользовались тем, что в этой версии применен диалект протокола WinBoard, и адаптировали Rebel-Windows для работы в интерфейсах WinBoard и Arena.

Из коммерческих программ для широких масс первое место по популярности принадлежит, несомненно, Chessmaster, нынче издающейся небезызвестной Ubi Soft. Корни ее также уходят в начало 90-х — DOS-версии Chessmaster 2000, 2100, 3000 получили в свое время широкую известность, продавались миллионными тиражами. Резкий скачок в силе игры произошел в 1996 году, когда была выпущена версия Chessmaster 4000 — снабженная новым игровым модулем The King. Эта программа успешно выступала на AEGON-турнирах «люди против компьютеров», проводившихся в 90-е годы. Недавно появилась девятая (или девятитысячная?) версия Chessmaster, чей игровой движок, по иронии судьбы, не претерпел существенных изменений — все тот же The King. По силе игры Chessmaster уступает программам от ChessBase, но армия поклонников красочного интер-



СЛОВАРЬ 16-ТИ ТЕРМИНОВ

PGN, ФОРМАТ
Во времена первых шахматных программ для персональных компьютеров каждый автор имел собственный взгляд на то, как его программа общается с «внешним миром». Даже для такой операции, как запись сыгранной партии на диск, не было общепринятой формы — программы записывали партии в самой разнообразной нотации, некоторые только в бинарном формате, и т.д. Мало кому приходила в голову мысль, что файл с партией может быть использован где-то еще — сохранение на диск было просто одной из удобных опций, позволявших прервать партию, а потом снова загрузить и продолжить в той же самой программе. Ситуация изменилась с появлением стандарта компьютерной записи партий — формата PGN, Portable Game Notation. Файл в формате PGN — это обычный текстовый файл, содержащий запись партии в англоязычной алгебраической нотации. Текст партии может также содержать варианты и комментарии, выделяемые специальными конструкциями — фигурными и обычными скобками и т.п. Каждая партия предваряется заголовком, форма которого достаточно строго определена: в специальных тегах содержатся имена игроков, рейтинги, дата партии, название соревнования и т.п.
Вначале поддержка PGN появилась в коммерческих топ-программах, затем и во многих других. Сегодня стандарт PGN поддерживается абсолютно всеми распространенными оболочками для движков, базами данных и многими любительскими программами.
Наряду с форматом PGN для записи партий и хранения баз данных используется и закрытый формат от ChessBase — .CBH. Его преимущества выявляются при работе с очень большими базами партий, так как он поддерживает возможности сжатия, индексирования и быстрого поиска информации.

UCI, ПРОТОКОЛ
Universal Chess Interface. Протокол, разработанный фирмой ChessBase с нуля — в отличие от WinBoard, выросшего как обобщение протокола программы GNUChess. В большей степени ориентирован на графический интерфейс, оставляет движку лишь незначительную свободу в действиях: например, программа не имеет права начинать обдумывать ход за время противника без специальной на то команды. Позволяет конфигурировать большое количество параметров движка, ранее задававшихся в каждом случае поразному (через ini-файлы, опции командной строки и т.д.). Имеет большое количество сторонников и противников. Самый авторитетный противник — автор программы Crafty Роберт Хьятт.

WINBOARD, ПРОТОКОЛ
Текстовый протокол общения движка с оболочкой, очень простой в реализации. Назван по имени соответствующей программы. Имеет «двойника» — протокол XBoard, используемый в Юникс-системах. Протокол приобрел широкую популярность на рубеже веков, в настоящее время только в свободном доступе имеется более 200 WinBoard-совместимых движков, и это число продолжает расти.



Одна из самых популярных в программирующем шахматы народе оболочек, WinBoard объединяет порядка 200 движков всех рангов и достоинств, вплоть до супергроссмейстерских.

фейса с набором мультимедийных лекций не иссякает. Изюминка программы — необычайная гибкость настроек в параметрах поиска оценки позиции, что позволяет варьировать силу игры Chessmaster, вплоть до «моделирования» стилей различных игроков — от начинающих до гроссмейстеров. Среди любителей шахматного программирования возникло даже новое увлечение — эксперименты с созданием собственных настроек (персоналий) для этой программы, в попытках найти философский камень и получить самый сильный набор параметров.

В 90-е же произошло рождение протокола XBoard/WinBoard, ныне повсеместного любимца. Впервые он был применен в программе GNUChess, в последующие годы наблюдался резкий рост числа движков, поддерживающих этот протокол. Сейчас, в середине 2003 года, новые WinBoard-движки появляются практически каждую неделю! Такой успех протокола заставил разработчиков основных графических интерфейсов включить его поддержку в свои продукты. «Держится» пока только ChessBase, продвигающая свой стандарт UCI, но так как концептуально протоколы близки, энтузиастами был написан транслятор-конвертер UCI2WB, позволяющий подключать WinBoard-движки и в интерфейсы программ Fritz, Schredder и т.д.
Многие WinBoard-программисты начинают свое знакомство с протоколом и общими принципами построения шахматных программ с TSCP (Tom's Simple Chess Program) — простой программы, написанной Томом Керриганом. Тому удалось создать движок, совмещающий концептуальную простоту, довольно приличную силу игры (не хуже второго-первого разрядов), краткий и понятный код на языке C, доступный для скачивания из Сети (вам, впрочем, достаточно будет обратиться к нынешнему .EXE-диску).

Вероятно, самая широко известная WinBoard-совместимая программа — это движок Crafty (см. наш диск!), созданный американским профессором Робертом Хьяттом. Долгое время Crafty держала пальму первенства по силе игры среди любительских программ. Распространяется она вместе с подробно прокомментированным исходным кодом и служит своеобразным учебником и действующим методическим пособием для очень многих шахматных программистов. Программа многоплатформенная, может быть откомпилирована как под Windows, так и под многочисленные диалекты Юникса и Линукса. Возможна работа Crafty и на многопроцессорных системах.
Профессор Хьятт полушутливо утверждает: если вам в голову пришла какая-то идея по шахматному программированию, то она либо уже реализована в Crafty, либо была испробована и отвергнута как неперспективная.
Летом 2002 года в WinBoard-сообществе произвела фурор «появившаяся из ниоткуда» программа Ruffian. Она

продемонстрировала очень высокую силу игры на Интернет-серверах, победила многие известные коммерческие и любительские программы. Внезапный успех «новичка» породил даже определенные слухи о возможном плагиате — в Ruffian видели то «перекрашенного» «Фрица», то новую версию Rebel, а кое-кто даже подозревал возвратившуюся инкогнито Deep Blue! Впрочем, слухи быстро развеялись после того, как автор, шведский программист Пер-Ола Валфридсон, выпустил свою программу в свободный доступ и дал подробное интервью об истории создания Ruffian, ведущей свой отсчет с 1998 года (и вновь см. наш диск!)...

Ваш покорный слуга тоже внес свой скромный вклад в WinBoard-движение. В марте 2002 года была начата разработка программы GreKo Chess Engine (http://bearlodge.webservis.ru/chess/greko.html). В настоящее время движок поддерживает все самые важные опции протокола WinBoard и может использоваться в наиболее распространенных интерфейсах: собственно WinBoard, Arena, ChessBase GUI (с использованием адаптера WB2UCI), ChessMaster. Сила игры GreKo составляет 2100-2300 пунктов Эло, в зависимости от контроля времени. Программа регулярно соревнуется с людьми и компьютерами на Интернет-сервере FICS (www.freechess.org). В негласном соревновании по количеству написанных WinBoard-движков лидирует Германия: число программ «немецкой национальности» приближается к двадцати. Наша же страна пока может гордиться четырьмя такими программами, и самая сильная из них на сегодня — SmarThink орловского математика Сергея Маркова, о которой вы прочтете в следующем материале.

Ну а что происходит сейчас в мире коммерческих программ?

После определенного шока, вызванного поражением Каспарова в 1997 году, супергроссмейстеры постепенно начали «приходить в себя». Теперь они относятся к компьютерным шахматам не как к экзотическим диковинкам или потусторонней силе, но именно как к специфическим соперникам — со своими сильными и слабыми сторонами, своим стилем игры. К матчам с такими противниками можно готовиться, изучать их специфику — и соревноваться, причем не без успеха. Правда, как заметил Каспаров, сегодня игра с компьютером требует принципиально иной подготовки, чем даже соревнования с живыми шахматистами из первой десятки мирового рейтинга.

В 2002-2003 гг. состоялись три матча сильных гроссмейстеров с топ-программами. Владимир Крамник сыграл в Бахрейне с Deep Fritz, Гарри Каспарову в Нью-Йорке противостоял Deep Junior. Меньшее, чем два предыдущих матча, освещение в прессе получил третий поединок — Евгения Бареева с программой Hiarcs-X. Все три матча протекали по разным сценариям, но результаты, как это ни удивительно, совпали: поединки закончились с ничейным счетом.

Интересна история происхождения приставки «Deep» в названиях продуктов ChessBase — соперников Крамника и Каспарова. Вероятно, многие считают, что Deep Fritz — в определенной степени потомок знаменитой Deep Blue. Так вот, они даже не однофамильцы. Дело было так. Одновременно с программой Deep Blue, использовавшей для оценки позиций и генерации ходов специальное аппаратное обеспечение, в целях тестирования была создана ее «младшая сестра» — программа Deep Blue Junior. Отличалась она только тем, что работала на обычном железе, без специализированных шахматных микросхем.

Примерно в то же время израильские программисты Амир Бан и Шай Бушинский выпустили свою программу — Junior. Ее многопроцессорный вариант получил приставку «Deep», — было ли это случайным совпадением, или маркетинговой хитростью, история умалчивает. С тех пор повелась традиция: если программа поддерживает систему с несколькими процессорами, то ей дается гордый титул Deep. Так появились Deep Fritz, Deep Schredder, Deep Junior. Никакого отношения к «Темно-синему» (а не «Глубокому голубому», как иногда неточно переводят название Deep Blue) они не имеют.

В заключение — несколько слов о наследниках тех самых специализированных шахматных «малышей», появившихся в 80-е годы. Несмотря на то что они попрежнему выпускаются, эстафету у «Мефисто» и «Челленджеров» переняли хорошо вам знакомые карманные компьютеры — Palm и PocketPC. Для них выпущены «карманные» же версии знаменитых старших братьев — программ ChessTiger, Genius, PocketFritz. В зависимости от типа процессора и мощности «наладонника» сила их игры лежит в интервале 1800-2200 пунктов Эло — что более чем достаточно для отдыха и развлечения большинства любителей шахмат.

ЛИТЕРАТУРА

1. Адельсон-Вельский Г.М., Арлазаров В.Л., Донской М.В.
Программирование игр — М.: Наука, 1978.
Математическое введение в теорию комбинаторных игр двух лиц с нулевой суммой.

2. Адельсон-Вельский Г.М., Арлазаров В.Л., Битман А.Р., Донской М.В.
Машина играет в шахматы — М.: Наука, 1983.
Более шахматное и менее математическое описание основных принципов работы шахматной программы. Подробно рассмотрено устройство легендарной «Каиссы».

3. Ботвинник М.М.
О решении неточных переборных задач — М.: Советское радио, 1979.
Книга, в которой патриарх советских шахмат изложил концепцию своей новаторской программы «Пионер».

4. Бронштейн Д.И.
Давид против Голиафа — М.: Рипол-Классик, 2002.
Первый в мире учебник шахматной стратегии и тактики, целиком построенный на партиях с компьютерами. Основу этого «учебника XXI века» составляют 75 глубоко прокомментированных партий, сыгранных героем книги с сильнейшими компьютерами в 1990-97 годах. Но не только с электронными «голиафами» пришлось бороться в своей жизни Великому Давиду. О драматическом противостоянии творческой личности с Системой рассказано тоже впервые. Словом, под одной обложкой спрятаны две книги: необычный шахматный учебник и мемуары выдающегося гроссмейстера.

Широв, будущий Крамник

Уленшпигель

Фактически спор Шеннона с Ботвинником заключался в том, что первый пытался найти универсальный метод для решения всех минимаксных задач, а второй делал упор на особенности конкретной игры...

Клод Шеннон жестко разделил оценочную функцию и перебор. Оценочная функция в программе, построенной «по Шеннону», содержит в себе специфические шахматные знания. А вот дерево перебора строится согласно общим для всех минимаксных игр принципам. При построении дерева шенноновская программа фактически игнорирует качественные характеристики просматриваемых позиций. Столь строгое отделение интеллектуальной части от неинтеллектуальной является в известной мере искусственным. В случае с шахматами, в которых дерево перебора ветвится сравнительно быстро, это приводит к тому, что программа, работающая «по заветам» Шеннона, зачастую не способна конкурировать с человеком, даже используя мощные современные машины. Профессиональный шахматист, анализируя конкретную шахматную позицию, может просматривать отдельные перспективные варианты на глубину 10-12 полуходов, а в некоторых случаях и больше. Бесперспективные же варианты человек может отбросить, оценив позицию после единственного опровергающего хода. Перебор всех вариантов на глубину 12 полуходов для типичной позиции миттельшпиля потребует фантастического промежутка времени.



Февраль 2002 г., Гонолулу, США. Финал чемпионата мира по программированию. Второй слева — автор программы SmarThink Сергей Марков, капитан команды ОрелГТУ.

В плену полухода

Осознавая суть проблемы, Михаил Моисеевич Ботвинник попытался сконструировать метод, который не будет тратить время на просмотр заведомо бессмысленных вариантов.

Фактически он решил научить машину играть таким же образом, как это делает человек. Однако этот подход, несмотря на его видимую привлекательность, по всей вероятности, содержит в себе другой слабый момент: человеческий мозг и ЭВМ – системы, очень сильно различающиеся по своей архитектуре. Работа группы, созданной Ботвинником, сводилась к алгоритмизации методов, применяемых человеком. Но будут ли эти методы безоговорочно эффективными для ЭВМ? Возникает и вторая проблема: «мысль изреченная есть ложь». Представление человека о собственных методах зачастую является неполным или вовсе ошибочным. Попытка формулирования этих методов нередко наталкивается на непреодолимые препятствия.

Именно по этой причине практически все шахматные программы вплоть до середины 80-х годов создавались на базе идей Шеннона, а не Ботвинника. Не была исключением и знаменитая «Каисса». Несмотря на огромные достижения в оценке позиций, а также в открытии сложных паллиативных методов, позволяющих бороться с некоторыми слабыми сторонами шенноновского перебора, шахматные программы, написанные в это время, совершенствовались довольно медленно.

Последователи Шеннона, отталкиваясь от созданных им моделей шахматной игры, больше двадцати лет находились в плену полухода. Только в 80-х гг. появились робкие намеки на дробные глубины перебора, на то, что ветки дерева могут продлеваться не только на концах, но и в се-

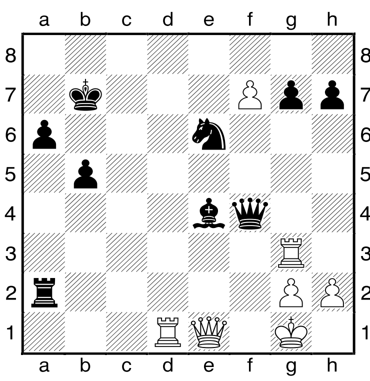
редине для отдельных важных вариантов. Фактически догма полухода еще владеет умами, но успехи того же Амира Бана (автора Junior) говорят сами за себя.
У Бана и Бушинского, например, взятие считается не полуходом, а половиной полухода. В основе Junior лежит концепция ограничения свободы выбора.
Основная концепция сильнейшего на сегодня отечественного шахматного движка SmarThink — это попытка своеобразного диалектического синтеза двух направлений в шахматном программировании. SmarThink основывается на интеллектуально управляемом переборе, то есть на переборе, который управляется различными специфическими шахматными знаниями. При разработке программы нашли свое применение некоторые идеи Ботвинника, однако практически ни одна из них не была использована в чистом виде. Подходы SmarThink — это своеобразные квазиботвинниковские методы.
Старые концепции довлеют над большинством open-source-программ. Crafty, к примеру, не углубляет перебор в середине дерева в одной позиции более чем на полуход. SmarThink же в отдельных случаях может увеличить глубину для отдельного хода более чем на три (!) полухода. И это не вызывает комбинаторного взрыва, которого так боится доктор Хьятт...

Тот, кто...

Автор SmarThink — 22-летний аспирант кафедры высшей математики Орловского государственного технического университета Сергей Марков. С начала 90-х годов в результате стремительного сокращения государственных расходов как на науку, так и на шахматы, постепенно пришло осознание трансцендентной истины: «спасение утопающих — дело рук самих утопающих». Шахматное программирование в России было отдано на откуп энтузиастам. Одним из таких энтузиастов является и «отец» SmarThink. Проект SmarThink существует чуть менее двух лет. Кроме непосредственного автора движка в нем участвуют международный мастер Николай Оленин и санкт-петербургский шахматист Сергей Оксюзов. В обсуждениях и анализе также принимают участие и другие шахматисты и программисты. Посетив сайт группы по искусственному интеллекту ОрелГТУ (www.aigroup.narod.ru), можно узнать о новостях проекта, принять участие в форумной дискуссии и, разумеется, скачать последнюю версию движка (самую последнюю — на начало августа — вы найдете на .EXE DVD).

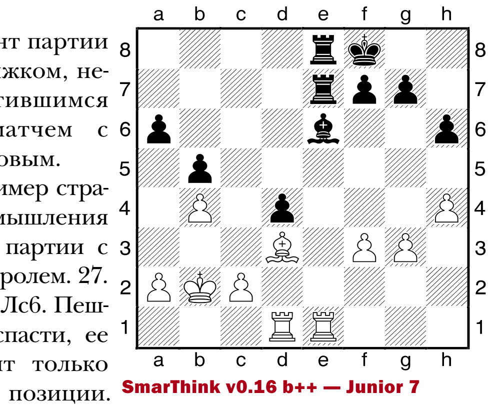
...УЖЕ ВИДЕЛ ПОБЕДУ

Какова реальная сила игры SmarThink? Согласно рейтинг-листам турниров, проводимых в Сети (см., например, wbec-ridderkerk.nl или sdchess.narod.ru), отставание от лучших коммерческих движков составляет менее 100 пунктов Эло. Причем оно сокращается по мере удлинения контроля. То есть, скажем, если Junior или Shredder — это Каспаров, а Fritz — Крамник, то SmarThink — это сейчас Широв или Гельфанд.
Вот несколько примеров шахматного творчества SmarThink:
32. Лd7+! Крс6? самонадеянность чемпиона мира непростительна. 33. Ле7 Кс5 34. Фf1 Ф:f1+ (не спасает 34. ...Л:g2



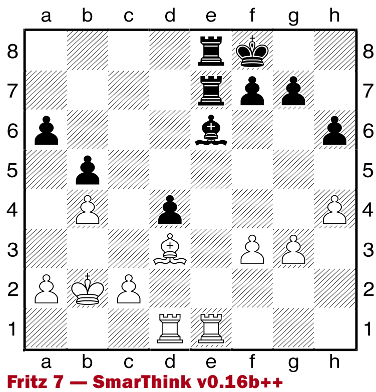
SmarThink v0.17a r40 — Fritz 6

из-за 35. Л:g2 Фе3+ 36. Крh1 С:g2 37. Ф:g2+, спасая темп; если бы король черных изначально отошел на b8 или b6, партия завершилась бы вничью). 35. Кр:f1 Пешку на f7 не остановить. Интересно, что в этой партии каждый из движков имел лишь около секунды на принятие решения (партия была сыграна на Athlon 1700 XP+). Делая 33-й ход, SmarThink уже видел победу.



SmarThink v0.16 b++ — Junior 7

А вот фрагмент партии с Junior — движком, недавно отметившимся ничейным матчем с Гарри Каспаровым.
Типичный пример стратегического мышления программы в партии с длинным контролем. 27. a4! ba 28. С:a6 Лс6. Пешку на d4 не спасти, ее оборона сулит только ухудшение позиции. Junior это понимает. 29. Л:d4 a3. С этим продвижением Junior, по-видимому, и связывал свои планы. Бить пешку нельзя из-за угрозы потери слона в результате связки. 30. Кс1 Лb8 31. Крd2 a2. Пешка выглядит угрожающе. 32. Лa1 f5 33. Сd3 Лa8 34. b5 Крf6 35. c4! Лa5 36. Крс3 Л:b5 37. Л:a2 Позиция черных практически безнадежна. После размена одной из ладей, давления, создаваемого пешкой с, оказалось достаточно для победы.



Fritz 7 — SmarThink v0.16b++

И, наконец, последняя партия:
26. ...Л:е4! (привлекательно 26. ...Ф:с1, однако после 27. Лd1 Ф:b2 28. С:a8 выигрыш у белых в кармане). 27. Лd1 (нельзя 27. Л:е4 из-за 27. ...С:d5; после 27. Ф:е4 Ле8 28. Ф:е8 С:е8 29. Лd1 Сh5 30. g4 Сf7 позиция белых безнадежна). 27. ...Ле8 28. Кf1 (любопытно 28. f6?! h5 29. gh С:g7) 28. ...d5 29. Лa3 Фb1 30. Лad3 c4 31. Лd4 Ле4?! 32. Кd2 Ф:с1! 33. Л:с1 Л:d4 34. Фс3 Сс5 35. Кf3 b4 36. Фс2. Давление черных пешек очень велико. 36. ...b3 37. Фс3 Лd3 38. Фa5 Сd6 39. Ке1 Фd4 40. Кf3 Ле4 41. Лb1 Се7 42. Ле1. Белые в панике. 42. ...Л:е1 43. Ф:е1 Сf6 44. Ке5 Ле8 45. f4 d4 46. g4? Решающая неточность. Фс1 давало шансы на ничью. 46. ...c3! Игра окончена.

Последний президент СССР

Степанов не любит рассказывать о своих регалиях. Не хочет прослыть «самым главным хвастуном России». «Я бездельник. Своими мозгами себя обеспечил и теперь делаю, что хочу». К многочисленным званиям относится с иронией: «Президент Ассоциации Отелло СССР? Ах, да – забыл. Кстати, я как Горбачев – первый и последний».

Расскажем все за него: первый чемпион СССР по Отелло[1], победитель международного 24-часового турнира «Othello Night Fight», вице-чемпион мира 1992 года по Отелло в командном зачете, шестикратный участник чемпионатов мира по Отелло...

Отелло – одна из «больших» настольных интеллектуальных игр, в которых компьютерные программы победили человека. Случилось это на глазах Олега Степанова. Он стал свидетелем и... едва ли не непосредственным исполнителем, поскольку принимал участие в создании программ, играющих в Отелло, сёги, рэндзю, пенту и др. Несмотря на то что сегодня Степанов занимается другими проектами, программы с его именем в графе «разработчик» все еще продолжают участвовать в соревнованиях – и занимают высокие места. Мы говорим с Олегом о его любимой игре – Отелло, о нелюбимой сёги, об искусстве создания собственных игр и программировании чужих...

Mind games forever

Game.EXE: Олег, расскажите немного о себе. Как вы пришли в эту игру?

Олег СТЕПАНОВ: Родился в 1961-м. В юности жил в Венгрии. В 1975-м приехал в Россию, уже зная все о том, кто такой Брежнев, что такое СССР. Много лет жил рядом с людьми, боясь рассказывать правду. Интересуюсь развитием Интеллекта. В конце 80-х списался с Евгением Яковлевичем Гиком, автором книги «Занимательные математические игры» (Евгений Яковлевич, легендарная фигура в мире шахматной и популярной математической литературы, конечно, написал не только эту книгу. – **Прим ред.**). 2-е издание вышло уже с моими разработками. Евгений Яковлевич помог связаться с международной организацией по Отелло. Первая поездка в Польшу. Стал известен как «русский, побывавший за границей и игравший в Отелло». Потом меня нашел Юрий Николаевич Кононов, который вел Отелло в Челябинске. Так мы решили проводить чемпионаты России. В 1987-м выиграл первое советское чемпионство. После чего стали разъезжать по турнирам вместе. В Петарсаари, Финляндия, проходил международный 24-часовой марафон по Отелло. Выиграв, стал первым российским победителем международного турнира. В 1991 году в команде вместе с Мельниковым и Свирским занял второе место на чемпионате мира. Вот так и пришел...

Олег Степанов: «Кстати, я как Горбачев — первый и последний...»

.EXE: Когда вы начинали играть в Отелло, были ли уже сильные компьютерные программы?

О.С.: Да. Уже тогда программы нередко обыгрывали людей. Важно было только, на каком уровне. Отелло – игра специфическая, здесь нужен конкретный счет. В те времена программы начинали считать за 12 ходов до конца пар-

[1] **Олег Степанов:** «Отелло — имя собственное, Олег, надо с прописной!» ОК, подчиняемся, один раз можно. Хоть и не согласны (отелло давно уже стало тетрисом, шахматами, реверси, калахом, преферансом... Го? Нет, с го примерно та же проблема — см. ниже по течению темы). А кавычки, тов. Степанов? А, черт с ними, с кавычками — раз Степанов сказал...



Владислав Кареев's & Олег Степанов's «Мейдзин» против рэндзю Сергея Огородова. В турнире Moscow Open 2000 программа набрала 5 очков из 9, выиграв у Дмитрия Красноносова, 8-й дан.

тии. Если у тебя к концу партии было +20 очков перевеса, ты мог все равно ошибиться и проиграть. Очень сложно было смотреть за оценочной функцией. Программа тебе пишет: «У вас выигрыш». Делаешь ход: «У вас проигрыш -4». Делаешь следующий ход: «У вас проигрыш -8». Еще один: «У вас проигрыш -10». И так далее – все хуже и хуже.

.EXE: Очевидно, что появление серьезных AI-соперников произошло на ваших глазах, а для многих игр – при вашем непосредственном участии. Расскажите, как все это происходило.

О.С.: Выезжая за рубеж, все время знакомился с программистами – кто еще может сопровождать Отелло? Как обычно бывает: увлеченный игрок пишет программу, играет с ней, а потом выводит ее и себя в свет. Донато Барнаба, Майкл Буро, Сильва Кю, Накаджима, Андерссон, Танигучи, Дэвид Парсонс... Я человек общительный, поэтому всякий раз возвращался домой с кучей чужих разработок (надо заметить, что сам я тогда еще не программировал).

С авоськой этих игрушек приехал однажды на Московскую компьютерную олимпиаду, где тут же подружился с Лешей Родионовым, Сашей Чигоревым и Димой Петровским, имевшими собственные разработки и искавшими международные контакты. Так я стал «поставщиком» новых зарубежных программ для них. Кстати, и Леша Родионов, и Дима Петровский назвали меня своим соавтором на следующей Олимпиаде, благодаря чему ваш покорный слуга вошел в историю навечно: дело в том, что их программы поделили первое место, что бывало и ранее, но при этом я за один раз получил два первых места. Что, легко догадаться, редкость из ряда вон. Естественно, мое участие в их разработках было минимальным. Писали-то они! Словом, чемпионом я стал по дружбе.

.EXE: Очевидно, дистанция между человеком и программой увеличивалась постепенно? Это был трагический разрыв?

О.С.: Пятнадцать лет назад программы мирно играли в одних турнирах вместе с людьми и, соответственно, фигурировали вместе с ними в рейтинг-листах. Так стала очевидна огромная разница в силе: первые места занимались программами с рейтингом 2600-2500. А потом, с некоторым промежутком, в рейтинге появлялись живые игроки – в основном японцы, традиционно бившие всех и вся. Но в один прекрасный момент рейтинги разделились – теперь программы меряются силой с программами, а люди – с людьми. И все довольны.

Конечно, есть трюки, которые позволяют найти в логике программы брешь. Для поиска этой бреши используют, разумеется, другие программы. Вы наверняка слышали о «Зебре» (WZebra). Так вот, ее автор нашел дебют с ничьей – «32-32». Бился долго. Запускал «Зебру» против самой себя. Если выигрывала за черных – искал усиление за белых, и наоборот. В итоге, приключилось несколько ничейных партий. Опытный отеллист Марк Тастет выучил этот дебют... и мировая история противостояния «человек vs. программа» обогатилась двумя ничьими! Правда, сейчас это легко лечится. Выбирается вариативный дебют (программа намеренно отдает предпочтение не самым оптимальным ходам), дебютная картина меняется, а поскольку все дебюты выучить нельзя – человек постепенно доводится до проигрыша. Лично я проигрываю с вариативным дебютом при контроле секунда на ход (это «Зебре», сам-то я могу думать хоть час...).

Великое противостояние в картинках

.EXE: Насколько мы понимаем, человек не собирался сдаваться компьютеру вот так, запросто?

О.С.: Точно. В 1997 году в центре общественного внимания оказался матч Каспаров – Deep Blue. Об этом матче много писалось – как-никак, апофеоз битвы «человек – компьютер». Мало кто знает, что примерно в то же самое время проходил матч Мураками – Logistello по игре Отелло.

Такеши Мураками, самый известный в мире (знает английский, учит детей и потому может часто разъезжать) игрок в Отелло, отправился в Америку бороться с программой. С легендарной Logistello, самой титулованной, самой сильной из компьютерных игровых программ. Ее автор, Майкл Буро, применил совершенно новые алгоритмы, создав настоящего, простите, монстра.

Этот монстр при лимите времени одна минута почти не проигрывал людям. Программа была размещена на производительном сервере и дни и ночи напролет играла, играла и играла, набирая чудовищного размера дебютную библиотеку. Обычная база данных по игре Отелло содержит около 50000 партий за всю историю игры (Отелло «изобрели» в 1971 году), а Майкл, запараллелив 16 Spark Station в своем университете в Падерборне (Paderborn), состряпал чудовищных размеров библиотеку и предлагал желающим базу дебютов на несколько миллионов партий. Причем последние двадцать ходов были безошибочными.

Честно сказать, Такеши не особенно жалует программы, поэтому готовился усиленно. Конечно, не обошлось и без театральных эффектов: «известнейший японец приезжает в Америку, чтобы сразиться с Logistello!!!» Между тем с Logistello можно было сыграть и через Интернет – у нее есть сетевой клиент...

Кстати, в 1997-м сильнейшим по рейтингу был Шигеру Канеда, но корпорация Tsukuda Original Co (издатель Отелло) не хотела видеть сильнейшего игрока среди людей проигравшим сильнейшей программе. Вовсю рабо-

тал тотализатор, эксперты предрекали счет 3:3. Вместе с Такеши поехал сопровождающий, который описывал это эпохальное событие, рассказывая, как они готовились. Устроители дуэли для пущего эффекта попросили Майкла Буро переписать код таким образом, чтобы программу можно было запустить на одном персональном компьютере. Это было сделано. Но чуда не произошло, счет 6:0. Такеши проиграл все шесть партий. С разгромным счетом в каждой из них.
.EXE: Какой удар! Это была последняя попытка?
О.С.: Нет, был еще один интересный случай. Есть такой молодой человек, Кента Таминага. Начинал играть совсем мальчиком, причем с профессиональными отеллистами не общался вовсе, играл только с программой — той самой Logistello, по Интернету.
.EXE: Эдакий Маугли, вскормленный компьютерной программой...
О.С.: Точно! Спустя некоторое время этот безвестный мальчик вдруг возник на чемпионате Японии по Отелло — и стал первым! Никто не мог поверить, что можно достичь столь высоких результатов так быстро. От победы на чемпионате мира в том же году его удержало лишь случайное недомогание.
Так вот, в 2002 году было решено провести еще один супер-матч. Томинага, а это был он, играл две партии против Logistello. Программа работала на Pentium III 750 (в три раза быстрее версии образца 1997 года). И дебют был улучшен. Но и человек не был подарком: Томинага, как вы помните, эксперт по компьютерному Отелло. Знал, на что шел, прекрасно представляя возможности Logistello. В общем, парень играл столь сильно, что кое-кто засомневался. Но... нет, вновь никаких чудес! Увы. Logistello легко выиграла обе партии. И, обратите внимание, это был не суперкомпьютер, а обычная «персоналка»...
.EXE: Чем, по большому счету, игра с сильным человеком отличается от игры с сильной программой?
О.С.: В Отелло тридцать последних ходов можно только проиграть. Вторую половину партии все программы вычисляют безошибочно. А человек может ошибиться. В 1991-м Такеши Мураками (тогда он еще не был чемпионом мира) сделал ошибку всего лишь за три хода до конца партии. И проиграл.
.EXE: Очевидно, что для каждой игры есть предел, определенный объем знаний, дебютов и окончаний, накопив который, машина становится абсолютно непобедимой. В случае с Отелло, насколько мы понимаем, борьба с машиной окончена? Белый флаг?
О.С.: Нет. Есть такой прецедент: Канеда и Суекуни выиграли у Logistello партию... Можно найти ее запись в базе данных. Вообще-то Отелло — игра, казалось бы, несимметричная. Белые (вторые) имеют преимущество +4. По крайней мере многие так считают. В Японии, кстати, давно уже играют несимметрично: первый игрок предлагает, какая разница будет ничьей, а второй выбирает цвет, которым будет играть. То есть первый говорит: «35-29», а второй: «тогда я черными».

Жизнь после смерти

.EXE: ...И вот мы очутились в постлогистелловской реальности. Каково отеллисту живется в этом мире? Помогают



Пообщаться и сыграть несколько партий в Отелло с Олегом Степановым можно в клубе VOG (www.vogclub.com), где собираются серьезные отеллисты.

или мешают хорошо играть компьютерные программы?
О.С.: По-разному. Иногда помогают, продвигая вперед теорию игры. Каким образом? Теория развивается так. Проходит турнир. Несколько человек играют что-то новое. По прибытии домой люди запускают компьютерные программы, находят, как в данной позиции играть лучше, и этот вариант зазубривается. Очень приблизительно, но все происходит именно так.
Есть, конечно, сильные игроки, которые вообще не играют с компьютерами. Но в Отелло очень велик процент компьютерщиков. Запустить программу на большую глубину счета и пойти смотреть телевизор — обычная ситуация... в Отелло. А иногда мешают — когда игроки начинают использовать программы «тайком», например, в Интернет-турнирах. Стоит тебе набрать рейтинг, например, на Games Yahoo — на тебя сразу же набрасываются вооруженные программами «детишки». Есть такие любители, да. Им почему-то кажется, что тебя за рейтинг уважают...
.EXE: Помогает ли программирование лучше понять игру? Можно ли через новый, удачный алгоритм понять об игре что-то такое, что позволит самим людям играть более эффективно?
О.С.: Боюсь, что нет. Многие превратно понимают процесс программирования игр. Часто подходят и начинают советовать: а ты вот такую штуку сделай, сразу станет играть лучше. Без смеха такое сложно воспринимать. Бесполезно пытаться с помощью программы описать свое мышление, бесполезно...
.EXE: Сейчас в моде разговор о моделировании человеческого мышления, нейронных сетях. Есть игры, в которых программы могут нечто больше, чем просто перебирать варианты и оценивать позиции?
О.С.: Гм... Нет таких программ. Хотя есть болтуны, которые делают эвристические программы, а потом зарабатывают себе авторитет, представляя их везде и всюду... Мож-


«Исторический» момент: олимпиада Mind Sports, Олег Степанов играет в боку с автором игры, учителем младших классов из США, настоящим ковбоем.

но написать программу нечаянно. Не все обладатели голоса знают его физиологию.

Своя игра

.EXE: Интересно, все настольные игры уже придуманы или нет? Сложное это дело, придумать СВОЮ игру?
О.С.: А вы попробуйте. Есть такая программа, Zillions of Games (www.zillionsofgames.com), слышали? (Слышали. См. прошлый .EXE DVD. Три с лишним сотни всякого любого. Грустное местами зрелище. – **Прим. ред.**) В своем роде шедевр. Описываешь правила на специальном языке, и программа сама придумывает, как играть. Не очень хорошо играет, конечно, но все равно интересно. Несколько моих друзей изобрели собственные игры. Так им помогли описать правила – и они уже проигрывают программе!..
.EXE: Программируют обычно популярные игры. Но как они становятся популярными? Гомоку четыре тысячи лет, Отелло – 30. Что идет сначала – коммерческий успех настольной игры (коробки, издатели) или интерес к игре ученых, математиков, программистов? Как понять, что вот эта игра – мелкая, по колено. А вот у этой – дна нет?
О.С.: Сложный вопрос. Наверное, это как в шоу-бизнесе. У меня есть суперигра. Ее никто не знает. Игра такая крутая, что для нее нет в математике раздела. Ее ни к чему нельзя причислить. При этом она проще некуда. Сделать может любой, из бумаги. Играть могут дети и взрослые. А вот как сделать ее популярной... Вот вам одна история на эту тему: Как-то мы с Александром Носовским (ныне председатель Международной федерации рэндзю) принимали участие в чемпионате Европы по сёги в Лондоне. Чемпионат проходил под патронажем олимпиады Mind Sports. В один из перерывов вышли в холл. Видим, на столе что-то знакомое: играют «пять в ряд», но на шестиугольной доске и, как в пенте, снимают соперника, но только одну фишку... Ну, мы с Сашей не просто так, а участники чемпионата мира по пенте. Интересно-интересно!.. Подошли к столу – и начали всех обыгрывать. Оказалось, у них как раз завершался чемпионат мира. Я предложил сеанс одновременной игры победителям. Испугались...
Познакомились с изобретателем: учитель младших классов из США. Внешность – ковбой из рекламных роликов табачных компаний. Настоящий американец! Изобрел игру, назвал «боку», решил на ней заработать. Мне кажется, таких игр можно выпекать по 5-6 в час, но наш Дядя Сэм решил, что она супер. И развернул бешеную активность. Обратился в Microsoft с просьбой добавить в Windows свое несчастное боку. Затеял чемпионаты мира. Воевал со своими же поклонниками, которые объяснили правила боку Zillions of Games. Почему? Да просто так. «Я автор, я не хочу, чтобы в мире существовали программы для игры в боку». Твое право, не вопрос...
Между тем игрокам в пенту или рэндзю достаточно часа глубоких рассуждений, чтобы решить игру. Интереса она не представляет ни малейшего, но если бы в Microsoft поддались напору этого ковбоя и включили ее в ОС... Забавно, американец сфотографировал меня и подписал так: «Олег Степанов, сильнейший игрок в рэндзю, играет в боку». Жаль, игра не пошла – я потребовал бы денег за продвижение.
.EXE: А как сложилась судьба игры «бордерлайн», для которой вы даже написали программу (см. в корневой директории диска, в разделе Cover Story. В оболочке решили ее пока не «светить», просто не успели разобраться! – **Прим. ред.**)?
О.С.: Я познакомился с этой игрой в 2000 году на олимпиаде Mind Sports. Человек, который представлял бордерлайн, обещал, что игра скоро «догонит и перегонит шахматы по своей популярности». За программу было обещано 500 фунтов стерлингов. Я упросил Виктора Барыкина, который согласился написать движок. А вот с «популяризатором» так и не смог связаться! Не думаю, что эта игра станет известной даже у себя на родине, в Англии...
.EXE: Если не считать бордерлайна, вы участвовали в создании программ для Отелло, рэндзю, сёги. Это сложные большие игры. Интересно, с чего вы начинали?
О.С.: С «детства». Это была программа для игры в крестики-нолики, 3х3. Вы будете смеяться, но с нее же начинал свою карьеру Билл Гейтс (правда, в те времена я даже не знал, кто этой такой). Под DOS, в текстовом режиме. Я был совсем молодым человеком, но полную теорию крестиков-ноликов 3х3 знал. Решил задачу «в лоб», вместо поиска алгоритма вбил весь дебют, и программа стала непобедимой... На крестики-нолики «пять в ряд» я побоялся покуситься сразу, решив «потренироваться на кошках» – «четыре в ряд». Из теории игр мы знаем, что на доске 5х5 играть в «4 в ряд» можно, но игра становится очень примитивной – второму игроку легко закрыть все атаки. Я добавил еще несколько полей. Получилось поле в форме эдакого «цветочка».
«Цветочек» мне понравился, но сразу оказалось, что если первый игрок ходит в центр, то имеет легкий выигрыш. Я ввел правило: первым ходом нельзя играть в центр. Получилось довольно интересно. С длинными вариантами. Чуть расслабишься – и проиграл. Игра так понравилась Андо Меритее (в то время он в первый раз завоевал титул чемпиона мира по рэндзю), что я сразу получил заказ на производство варианта с фолами. Но... не судьба. Кстати, эта программа сохранилась.
Мне кажется, именно таким и должен быть путь человека, который собирается программировать интеллектуальные игры. Сначала что-то совсем простое, потом сложнее, а потом уже и настоящие программы. Кстати, можно организовать конкурс. Раз в полгода мы будем предлагать читателям для программирования некую игру – не сверхсложную, но имеющую проблемы. А потом устроим соревнование между присланными программами. Заодно проверим, что это такое – интересная игра. (Встречное предложение, Олег-сан! Турнир по Отелло на призы .EXE и Олега Степанова. Что скажете? – **Прим. ред.**)

Беседу вел Олег Хажинский.

Лавка древностей

Отелло (реверси)



Именно так, если кто забыл, выглядит доска для игры в Отелло.

История

По некоторым сведениям, игра реверси впервые была выпущена в свет в 1870 году под названием «Аннексация». Сначала в нее играли на доске в виде креста, как в популярной тогда игре солитер, но позже перешли к доске 8x8. Самую старую газетную публикацию о реверси обнаружил Дэвид Шамэн в «Восточных обозрениях». Самые же первые официальные правила реверси были напечатаны 21 августа 1886 года.

Изобретателей, как потом выяснилось, было двое: Джон В. Моллетт и Льюис Уотермен. Эти английские джентльмены без смущения называли друг друга обманщиками, выпускали свои книги и конкурировали фирмами по производству комплектов.

Первый пик популярности в мире реверси пережило около 1890 года. Профессор Питер В. Фрей сообщил, что по игре «Аннексация» сходили с ума в Венгрии в 1910 го-



«Зебра» — одна из самых удачных Отелло-программ для персонального компьютера.



На платном сервере VOG (www.vogclub.com) собираются серьезные любители настольных игр, и отеллисты здесь не исключение. Именно на VOG'е за партиями в Отелло коротают время бывшие и нынешние чемпионы мира.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Игра с компьютерными программами...

http://perso.wanadoo.fr/brunodlb/othelwin.htm — полный список всех доступных Отелло-программ для PC (ну, почти полный). Для желающих сразиться в Отелло с компьютером в Интернете настоящее раздолье! Одних только freeware- или shareware-программ, по самым скромным подсчетам, около сотни. Есть и коммерческие (то есть за деньги), например, у Hasbro. Мы бережно отобрали десять самых спелых плодов и выложили на наш диск. Успехов!

WZebra, www.nada.kth.se/~gunnar/download.html (+ наш диск) — ...но особенно мы рекомендуем присмотреться к программе WZebra шведа по имени Гуннар Андерссон. На данный момент это не только сильнейший игрок в PC-весовой категории, но и самая удобная программа для обучения и анализа партий Отелло — вы сможете подключить к WZebra базу данных WThor, в которой хранятся записи большинства достойных внимания партий Отелло со времен цифровой революции. Базу данных можно загрузить, например, с сайта французской федерации Отелло, живущей по адресу: http://othello.federation.free.fr/info/base.htm.

www.themekit.com/java/jade.html — для тех же, кто хочет поиграть в Отелло без отрыва от производства, существуют Ява-программы, которые трудятся под управлением обычного веб-браузера.

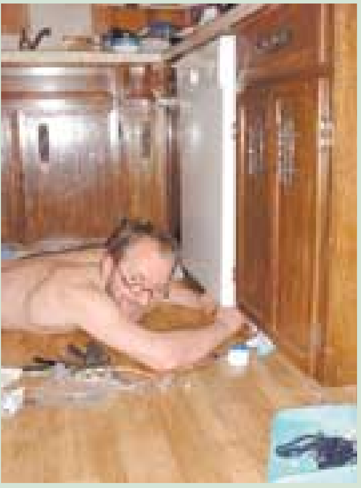
...и с живыми людьми

http://games.yahoo.com/rv — если в результате постоянных проигрышей «Зебре» у вас начинает постепенно формироваться комплекс неполноценности, попробуйте поиграть с обыкновенными, из плоти и крови, людьми. Отеллистов в большом количестве можно встретить на бесплатных игровых серверах Yahoo...

Gambler, www.gambler.ru — ...впрочем, аудитория там достаточно легкомысленная — много юных карьеристов-хулиганов, которые ради рейтинга идут на страшное преступление — заставляют вместо себя играть ту же «Зебру». Желающим культурно общаться с оппонентами на родном русском прямая дорога на сайт Gambler — загружаете клиентскую программу, и вперед.

VOG, www.vogclub.com — когда же вы почувствуете себя в Отелло достаточно уверенно, непременно посетите клуб VOG. Элитные отеллисты обосновались именно здесь — одних только чемпионов мира, по меткому выражению Степанова, «пять или шесть штук». Сайт платный, но если вы серьезно относитесь к игре — этих денег стоит. Здесь и достоверная система рейтингов, и куча статистических данных по каждому игроку, командные турниры.

Logistello и Майкл Буро, лично, www.cs.ualberta.ca/~mburo/log.html — желаете прикоснуться к Легенде? Абсолютный мировой лидер по игре в Отелло — компьютерная программа «Логистелло»! «Логистелло» не спит ни днем, ни ночью, играя сама с собой партию за партией. Иногда, от нечего делать, побеждает белковых чемпионов мира и другие программы.



Майкл Буро (Michael Buro), немецкий ученый, преподающий сейчас в США. Сильный отеллист и разработчик «Логистелло» — абсолютного чемпиона мира по Отелло.

ду. В газете «Таймс» от 27 декабря 1976 года Элизабет Картер писала: «Задолго до 30-х годов моя тетя, которая жила тогда в Манчестере, познакомила нас с игрой «Боттл Токс», получившей свое название из-за того, что играли в нее картонными кругляшами, служившими крышечками для молочных бутылок. Игра происходила на шахматной доске, «крышечек» было 64 штуки...»

В 1971 году японец Горо Хасегава (1932 г.р.) изобрел игру «заново», назвав ее Отелло — по совету своего отца, Широ Хасегавы, профессора английской литературы Токийского университета, — в честь его любимого шекспировского героя. Между Отелло и реверси всего два отличия: а) в Отелло всего одна начальная расстановка, что несколько обедняет игру, но зато б) фишки у игроков общие, и если у вас они закончились, вы можете воспользоваться фишками, лежащими рядом с соперником, что придает игре демократичность и более логично.

В 1976 году реверси в виде Отелло вернулась в Англию. 22 октября 1976 года сильнейший игрок Японии 27-летний Фумио Фуджита играл матч с сильнейшим английским шахматистом Энтони Майлсом, тогда еще 20-летним пареньком. Матч демонстрировался по телевидению. Фуджита легко одержал победу, споткнувшись только в первой партии. Спонсором выступала английская компания «Питер Пан Плэйсинг Лимитед», которая и поныне является агентом по распространению Отелло в Англии. Англичане были задеты за живое, американцы заинтересованы. 29 октября 1977 года в Токио прошел первый чемпионат мира по Отелло. На этом этапе к игре подключился Джеймс Р. Беккер, который и сейчас проводит подобные мероприятия. После 14 национальных чемпионатов представители пяти сильнейших стран были отобраны для участия в главном шоу, которое прошло в «Империал-Отеле».

В 1996 году, на 20 юбилейном чемпионате мира, проходившем в Японии, впервые были введены денежные призы: первое место — $3000, второе — $2000, третье — $1000. Победил, несмотря на болезнь, преподаватель английского языка Такеши Мураками.

По популярности Отелло занимает второе место после шахмат в США, второе место после го в Японии, а в странах Скандинавии этой игре вообще нет равных.

(По материалам книги Олега Степанова «Самоучитель по Отелло».)

Правила

Читайте книжку «Самоучитель по Отелло» Олега Степанова, которую найдете на нынешнем .EXE DVD! (Либо загляните на сайт Олега: http://othello.gambler.ru/mybook/index.html.)

Сёги

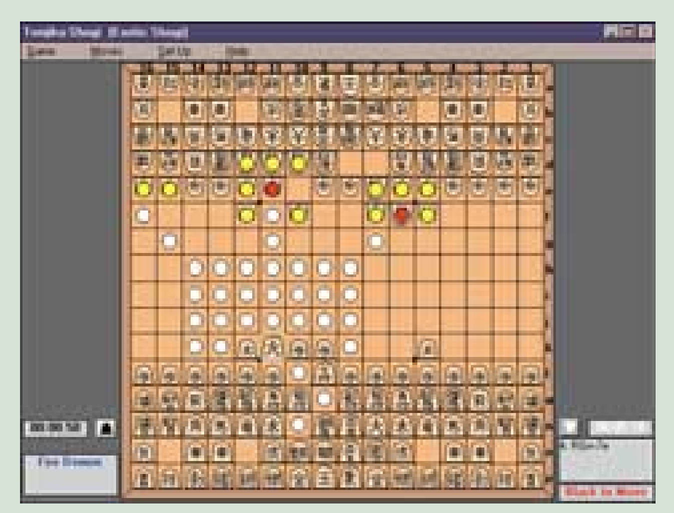


«Сёги по-русски». Программа Виктора Барыкина и Олега Степанова.

История

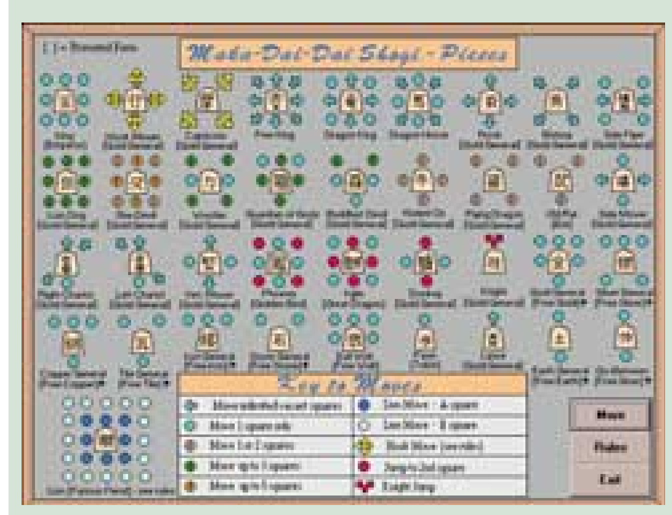
Сёги — одна из старейших японских интеллектуальных игр, куда она была завезена в VIII веке из Китая. Но происходит от древней индийской игры «чатуранга». Чатуранга — общий предок шахмат и сёги. Поэтому сёги во многом похожа на шахматы. Современный вид сёги приобрела в XVI веке, ее окончательную реформу произвел император Гонара.

Во времена правления сёгунов династии Токугава сёги и Го были признаны играми, развивающими стратегическое и тактическое мышление. Все прочие настольные игры были самураям запрещены, но эти две, напротив, получили государственную поддержку. Токугава Иэясу учредил должность сёги-докоро — главного придворного учителя сёги, который выявлялся в ходе постоянно проходивших чемпионатов.

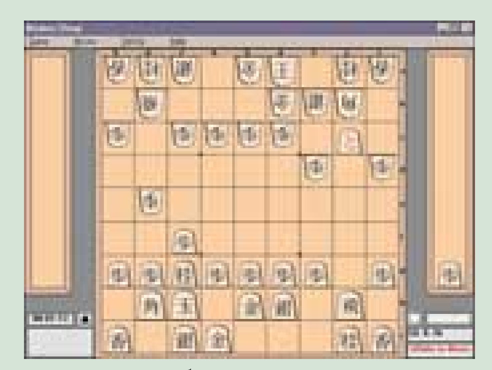


Программа Shogi Variants позволяет играть даже в самые экзотические варианты сёги.

Только сёги-докоро имел право присваивать мастерские звания. После Реставрации Мэйдзи государственная поддержка сёги была прекращена, а должность сёги-докоро — отменена.



В отличие от шахмат, в сёги все фигуры имеют одинаковую форму и разнятся только иероглифами.



Между тем сёги и сегодня – одна из самых популярных игр в Японии. Сейчас в Японии в сёги играют около 20 миллионов любителей. Чтобы стать профессионалом, необходимо поступить в специальную школу сёги – Сёрэйкай, возраст для поступления в которую ограничен 20 годами. Молодые игроки, принятые в школу, получают условный разряд 7 кю и пытаются дойти до 1 кю. Игрок, достигший 1 кю, пытается затем войти в ранг 1 дана. Для того чтобы это сделать, ему необходимо набрать нужный процент побед. И так далее.

За победы в турнирах можно получить ранг не выше 7-го профессионального дана, 8-й и 9-й даются за вклад в развитие игры и за звание «мэйдзин» («мастер») – «абсолютный чемпион». С 1962 года звание «мэйдзин» соответствует званию «чемпион мира» и присваивается на основе результатов ежегодного чемпионата. Ранее это звание было пожизненным.

(По материалам сайта http://anime.dvdspecial.ru.)

Правила

Доска сёги – квадрат 9x9 клеток, нумерующихся сверху вниз и справа налево. Сверху расставляются в три ряда белые «фигуры» – пятиугольные дощечки с иероглифическими надписями, снизу – «фигуры» черных в зеркальном отображении порядка белых. «Белые» и «черные» – это цвета играющих, а не фигур, принадлежность последних определяется направлением острого угла дощечки. Направленные вниз – белые, направленные вверх – черные.

В число фигур входят: король (Гёку), ладья (Хися), слон (Каку), 2 золотых генерала (Кин), 2 серебряных генерала (Гин), 2 коня (Кэй), 2 копейщика (Кё) и 9 пешек (Фу). Ходят они примерно так же, как шахматные фигуры. Достигнув зоны первоначального расположения противника, все фигуры, кроме золотых генералов и короля, могут по желанию игрока приобрести дополнительные возможности движения – тогда они переворачиваются обратной стороной, на которой написаны иероглифы, обозначающие «усиленную» фигуру.

Взятие фигур происходит по шахматным правилам. Взятые фигуры противника можно в любой момент вернуть на доску (правда, не в любое место) как свои собственные.

Начинают в сёги (как и во всех японских играх) черные. Цель игры (о ужас!) – взять короля. Правило «тронул – ходи» работает безотказно. А если игрок делает ход не по правилам – ему объявляется мгновенный проигрыш. Вот такая ориентальная жестокость. Ничьи в сёги, кстати, большая редкость.

(По материалам сайта http://anime.dvdspecial.ru.)

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Игра с компьютерными программами...

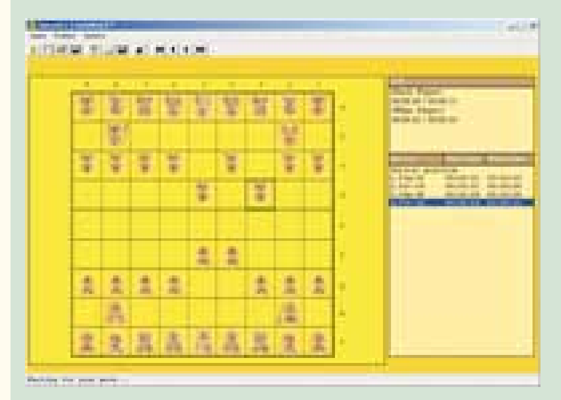
Spear, www.fu.is.saga-u.ac.jp/~grimberg/SHOGI/SPEAR/spearmain.html — самая сильная из бесплатно доступных программ для PC. Она с треском провалилась на прошедшем недавно чемпионате компьютерных программ, что не помешает ей, конечно, разделать вас под орех. Ищите Spear 6.1 также и на нашем диске!

Shogi Variants 1.55a, http://trout.customer.netspace.net.aShogi — различные варианты сёги от древних до современных. Полезна для первоначального знакомства и изучения правил игры. Имеет два уровня: слабый и очень слабый. И вновь — в Интернет можно не ходить, игра есть на нашем диске.

Sshogi — единственная made in Russia-программа для игры в сёги, принадлежит Виктору Барыкину (автору сильнейшей программы по рэндзю) и Олегу Степанову. Для опытных игроков в сёги интереса не представляет, но для новичков — вполне. См. диск.

...и с живыми людьми

Shogi Club 24, www.shogidojo.com/eng/engindex.htm — специалисты рекомендуют обходить стороной «универсальные» игровые сервера вроде Yahoo Games — настоящих сегунистов там не встретишь. Страждущие в непременном порядке направляются в Shogi Club 24. Здесь царит умиротворенная и доброжелательная атмосфера, запрещена регистрация с «бесплатных» почтовых ящиков вроде Hotmail, есть возможность наблюдать за игрой опытных игроков.



Spear с треском провалилась на недавнем чемпионате мира по сёги среди программ. Что, впрочем, не помешает ей разорвать вас, персонально вас, на тысячу маленьких...

Сёги: человек vs. компьютер

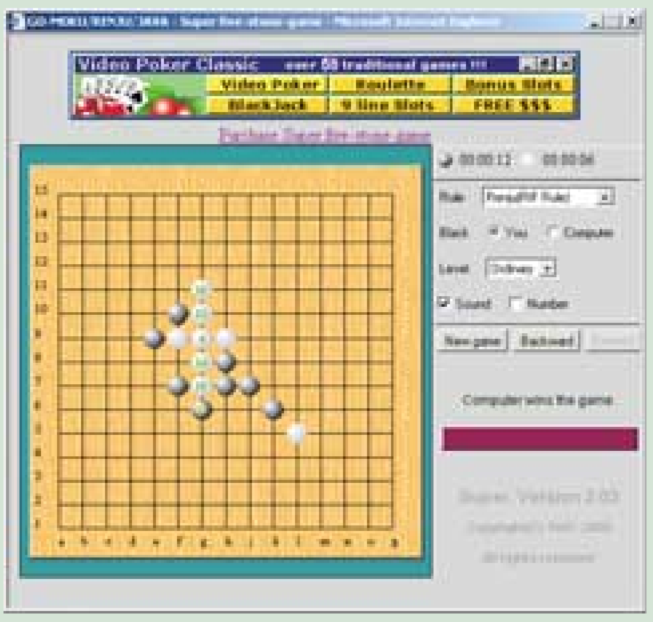
Самая сильная программа IS Shogi — совместный проект четырех выпускников Токийского университета, начавших работать над игрой в 1996 году и спустя десять месяцев выпустивших ее на первые соревнования (7-й компьютерный чемпионат по сёги). В те времена среди сёги-программ безраздельно властвовала «большая четверка»: четыре коммерческие программы, которые в течение долгих лет выигрывали и проигрывали друг другу, оставляя конкурентов на большой дистанции. В 1997 году IS Shogi удалось занять только 9-е место (из 33-х). Весь следующий год авторы корпели над «эффектом близкого горизонта», отравляющим существование разработчикам и шахматных программ тоже. Результат этой работы оказался ошеломляющим: впервые за всю историю компьютерного сёги созданная любителями программа одолела «большую четверку», став чемпионом! В 1999 году IS Shogi вытеснили с пьедестала почета, однако лишь до следующего чемпионата: начиная с 2000 года IS Shogi не подпускает к себе конкурентов, сохраняя лидирующие позиции. Ну а наши студенты очень быстро в итоге перебрались из общежития в офисы корпорации MYCOM, которая купила у них права на программу: теперь IS Shogi продается под именем Todai Shogi — для PC и (даже!) PlayStation.

В битве с сёги-программами человек пока уверенно держит верх. Между тем эксперты в один голос уверяют, что победа компьютера над человеком в сёги — лишь вопрос времени. На чемпионате 2003 года IS Shogi очень ярко победила профессионального сёги-игрока, правда, при форе в две фигуры. Программисты уже празднуют победу. Через два года, говорят они, компьютер сможет обыгрывать человека в «быстрое сёги», а к 2010-му возможно повторение ужаса, аналогичного трагедии «Deep Blue — Каспаров» 1997 года.

Рэндзю

История

Игра, ныне известная как рэндзю, существует около четырех тысяч лет. Местом первого рождения рэндзю считается дельта реки Хуанхэ в Китае. Поразительно, но есть археологические свидетельства, что эта игра была независимо изобретена в Древней Греции и в доколумбовой Америке. Все это заставляет считать рэндзю одной из самых древних и простейших (по правилам) логических игр, доказывая неслучайность ее появления.



Коварная Ява-машина «Пять камней» поджидает в Интернет-подворотне выросших из крестиков-ноликов мальчиков и девочек.

Второе рождение рэндзю, уже как спортивной игры, состоялось в Японии. Игра была привезена на острова в 270 году н.э. китайскими эмигрантами и очень быстро распространилась под названием «какуго» (пять ступеней). На рубеже XVII-XVIII веков в Японии, по свидетельству летописцев, играли, что называется, все — и дети, и старики (народные традиции нашли свое отражение и в своеобразном игровом этикете современного рэндзю). С середины прошлого века начали издаваться книги по теории игры. Однако вплоть до начала нынешнего столетия игра оставалась лишь средством проведения досуга «народных масс». Это проявилось даже в разнообразии использовавшихся названий игры: «горэн» (пять в ряд), «госэки» (пять камней), «гомокунарабэ», или просто «гомоку» (пять пунктов в ряд). Ну а современное название — рэндзю — используется только для игры с фолами для черных (за гомоку остались все простейшие варианты без фолов).

Сам термин «рэндзю» (нитка жемчуга) был введен знатоком китайской поэзии Тэнрю Кобаяши в 1899 году. Сейчас трудно сказать, что подсказало ему столь поэтичный образ. Может быть, то, что выигрышный ряд из пяти черных или белых камней действительно напоминает нитку драгоценного и прекрасного жемчуга, а может, то, что порой выигрыш в рэндзю достается столь же трудно, как поиски жемчужных раковин на морском дне. Вообще в современном рэндзю много поэтического. Насколько лиричны, например, названия некоторых дебютов рэндзю: «Цветок», «Астероид и метеор», «Далекая», «Холодная», «Счастливая и Золотая звезды», «Серебряный месяц и Новолуние», «Долина и ущелье», «Слава» и т.д.

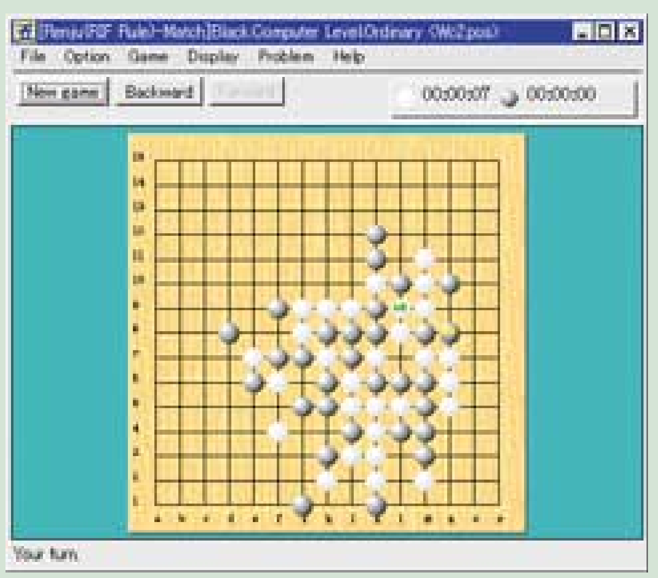
(По материалам книги «Рэндзю для начинающих» Александра Носовского и Андрея Сокольского. Ищите ее на нашем диске!)

Правила

Кратко правила рэндзю заключаются в следующем.

1. Два игрока поочередно выставляют камни черного и белого цветов на свободные пересечения первоначально пустого игрового поля, образованного пересечениями 15 горизонтальных и 15 вертикальных линий. До конца партии камни остаются на своих местах. Первый ход делают черные в центр доски. Камни ставятся на пересечения, а не в клетки!
2. Выигравшим считается соперник, первым построивший «пятерку» (непрерывный горизонтальный, вертикальный или диагональный ряд из пяти камней своего цвета).
3. Ничья в партии заключается в случае, когда соперники считают, что возможность другого исхода исключена (например, вся доска заставлена камнями). Любой из соперников в качестве своего очередного хода может отказаться выставить камень. При отказе выставить камень обоими соперниками подряд партия автоматически признается ничейной.
4. Поскольку черные начинают игру, им не позволяется образовывать одним ходом две и более «троек» или «четверок» одновременно или «длинный ряд» (когда в линии более пяти камней) под страхом поражения. Этот запрет в рэндзю называется фолом.
5. Для белых запрещенных ходов нет. Длинный ряд за белых выигрывает. Белые могут выиграть партию, вынудив соперника построить фол.

(Более подробно о правилах, стратегии и тактике рэндзю читайте в замечательной книжке «Рэндзю для начинающих» Александра Носовского и Андрея Сокольского. Спасибо Олегу Мостовлянскому, который перевел книгу в электронный вид и опубликовал на своем сайте http://mostovlyansky.narod.ru, а также «подарил» ее журналу для публикации на диске.)



Рэндзю:

человек vs. компьютер

Гомоку, оригинальная и самая простая вариация рэндзю, для программистов особенного интереса не представляет — здесь, как известно, победу одерживает игрок, сделавший первый ход. Хотя даже тут финальная точка пока не поставлена — игра еще не просчитана на 100%.

Противостояние человека и компьютера в рэндзю в самом разгаре. Самая сильная на сегодня программа (чемпион мира), BlackStone (распространяется коммерчески), создана Виктором Барыкиным и пока что не может тягаться с профессиональными игроками. Между тем все профи используют BlackStone для домашнего анализа партий. К слову, русские игроки в рэндзю традиционно сильны и давно обогнали японцев. Среди сильных рэндзю-программ добрая половина сделана российскими программистами.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Игра с компьютерными программами...

BlackStone, http://blackstone2002.narod.ru — если вы всерьез собираетесь связать свою жизнь с рэндзю, купите за $40 программу BlackStone. Всем прочим мы рекомендуем отправиться в недра нашего диска и найти себе что-нибудь по душе. Например, Noesis 2.1. Программа, хоть и распространяется бесплатно, но не так проста: заработала «бронзу» на чемпионате 2000 года в Москве!

Super five-stone-game, www.5stone.net — есть и еще одно весьма уютное место в Интернете, где вы можете сразиться с маститой Ява-машиной по имени Super five-stone-game. Здесь есть несколько вариаций рэндзю и гомоку, и машина играет довольно сильно, чтобы «по возвращении домой» вы смогли без усилий «порвать» свою сестренку в бесконечные крестики-нолики.

http://renju.nu/renlinks.htm — если же по какой-то странной причине этих двух программ вам кажется недостаточно, вот вам результаты Интернет-исследования Александра Носовского: 55 бесплатных и Ява-игр! А вообще — загляните на диск, там с рэндзю и гомоку все в порядке.

...и с живыми людьми

Gambler, www.gambler.ru; It's Your Turn, www.itsyourturn.com — в достаточной степени разумных аборигенов можно отыскать на русскоязычном ресурсе Gambler. Специалисты Международной федерации рэндзю (RIF) рекомендуют также не обходить вниманием сервер It's Your Turn, где можно сыграть с себе подобными в бесконечное множество вариаций рэндзю.



Вот такие замечательные кубки дают за победу в компьютерном чемпионате по рэндзю.

Как научить машину надежде

Александр Вершинин, фото Натальи Тазбаш

Вопрос за 64 тысячи долларов: какая настольная интеллектуальная игра самая древняя? Именно, таковой считаются нарды. И это основной предмет гордости нардистов перед шаш... простите, шахматистами, козыряющими сложностью «своих» правил и неизбежной высоколобой аурой игроков. Нардисты отыгрывают этот удар великосветскостью: мол, игра, рожденная на Востоке, долгое время считалась любимой утехой шейхов и султанов. Разумеется, сразу после вельможных забав с жительницами сералей.

Нарды разных национальностей и вероисповеданий уверенно прижились в богатых домах древних Персии, Греции, Рима, Египта, дальневосточных государств. Старейшая из обнаруженных египетских досок для игры в «Сенат» датирована исследователями 3000 годом до нашей эры. В книге «Быт ацтеков» читаем описание игры «Патолли» о четырех игроках, доске и боге Макуильшочитле, покровителе этого изысканного досуга. Римляне называли нарды не иначе как «Ludus Duodecim Scriptorum» и просиживали за кожаными досками с шашками из слоновой кости (против шашек из эбенового дерева!) столько, что порой не успевали к любимым «волчицам». Они же экспортировали нарды на остров, набитый дикими пиктами и будущими англосаксами, где игра приобрела известность под именем «Tabula».

История

Ну а само название — «нарды» — выходец с Востока и в литературном переводе означает «битва на дереве», что следует понимать буквально, а не территориально. Доска символизирует календарный год: месяцы — 12 позиций на каждой стороне, часы — 24 позиции в целом, дни — 30 шашек, недели — сумма противоположных сторон кубика-зары (7), день и ночь — два цвета позиций на доске. Нарды — почти модель мира, и с этим соглашается видный .EXE-консультант Борис Мельников.







Борис Мельников: «Я хотел бы преподавать искусственный интеллект в Симбирском госуниверситете им. Керенского. Или Гончарова. Или Пушкина, но этот был проездом».

Отметим, что арабский вариант использования двух зар вскоре взял верх над британской «Табулой», заставлявшей островитян возиться с тремя костями. Стандартизация нардов была инициирована англичанами: первые из обнаруженных правил относятся к 1025 году. Следующим официальным популяризатором стал Эдмонд Хойл

(Edmond Hoyle), чьи руки и начертали «Декларацию о правилах игры в бэкгемон» (backgammon — современное английское название нардов), год 1743 от РХ. Удваивающий ставки куб был явлен публике в двадцатых годах двадцатого же века неизвестным шутником в Нью-Йорке. В шестидесятых годах интерес к игре умело подстегнул некто с крайне подозрительным ФИО Алексей Оболенский: он организовал первый чемпионат по нардам не где-нибудь, а на Багамах. Лучшее место для серьезной раскрутки! Впрочем, к 1980 году интерес молодежи к интеллектуальным играм угас — не без помощи видеоприставок, игральных автоматов и настольного компьютера. Здесь начинается новейшая история нардов.

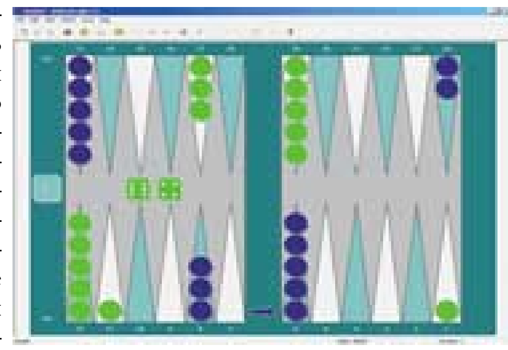
На роль главного нардодилера от виртуальной реальности номинирован Джеральд Тезауро (Gerald Tesauro), сотрудник исследовательского центра IBM в Йорктауне, штат Нью-Йорк. Он первым привил искусственному интеллекту своей backgammon-программы нейронную сеть, получив таким образом способного обучать самого себя компьютерного игрока. Его программа TD-Gammon немедленно стерла в порошок конкуренцию и водрузилась на самый верх нардоолимпа. Следующей важной вехой на пути виртуализации нардов стала служба FIBS (First Internet Backgammon Server), запущенная в феврале 1992 года. Очень любопытный, затягивающий Интернет-линк между игроками в нарды со всего света: к вашим услугам несколько интерфейсов для каждой из мыслимых платформ (браузер, Windows, Mac, Unix/Linux, есть также версии для ПДА и мобильных телефонов). Глобальная АТС-станция для игры в нарды, FIBS существует и поныне: помимо партий с живыми противниками предлагаются матчи с ботами, поддерживается богатая библиотека и аналитика отыгранных матчей. Мекка!

Но стертое в порошок соперничество вскоре возродилось — в погоню за программой Тезауро устремились его математические потомки: JellyFish, Snowie, mloner. Среди прочих достойных соперников на горизонте — BGBlitz (автор Франк Бергер) и GnuBG. «Веб-ресурсы, которые могут...» — эта врезка поделится с вами кое-какими из этих ресурсов (но основное богатство ищите все-таки на нашем DVD).

Постановка задачи

Нарды относятся к классу недетерминированных игр. Пара безобидных на вид кубиков способна загнать в вечную счетную депрессию самый мощный из существующих компьютеров, включая тот бравый IBM, что решительно указал на дверь самому Гарри Кимовичу. Прикоснись к элементу непредсказуемости, интеллект!

На деле (открою страшную тайну) компьютер играть не умеет. Играть как человек. Он не думает, он считает. В очень упрощенном изложении дело выглядит следующим образом: пресловутый «искусственный интеллект» просчитывает все дальнейшие возможные ходы партии (до ее предпочтительно победного конца) на каждом шагу, оценивает их, по результатам анализа выбирает оптимальный ход и совершает его. В подобных моделях применяется метод Берлинера: программа моделирует ходы оппонента с целью увеличить свой выигрыш и минимизировать выигрыш противника (принцип минимакса). Но шашки и даже шахматы бледнеют по количеству вариантов рядом с простецкими на вид нардами. Каждый ход древнейшей из настольных — это 21 вариант выпадения костей и в среднем 20 вариантов разнообразных ходов шашками. Или больше? («Кстати, интересный момент, — заметит много позже один симбирский профессор, — у меня никак не доходят руки статистически посчитать это самое среднее число возможных ходов. Но «навскидку» оно явно побольше — даже с учетом незначительного числа вариантов в начале игры и совсем малого в конце. Откуда вообще взялась эта двадцатка?.. В моей программе однажды переполнился массив возможных ходов (из одной позиции!) с размерностью 2000 (2500 вроде ОК — по-



JellyFish. Нарочитая спартанская оболочка программы скрывает под собой могучие вычислительные мускулы.





ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

FIBS, www.fibs.com — универсальным центром притяжения для всех нардообязанных стал сервер FIBS. Возможности службы — пять звезд: игры с живыми соперниками и ботами, анализ и архив матчей, архив партий, мультиплатформенность и форменное счастье.

JellyFish (см. на нашем DVD!), www.jelly.effect.no — юбер-оппонент нашего специального консультанта Б. Мельникова. Для не имеющих доступа к DVD-приводу — демо-версия игры на сайте.

Snowie, www.bgsnowie.com — программа рвется в коммерческие структуры с громким и воинственным кличем. Линк на сайте указывает на www.truemoneygames.com, где современные игроки в трик-трак (французское название нардов) спускают дедушкины фамильные поместья и бабушкино серебро.

Motif, www.bkgm.com/motif/go.html — Ява-приложение, не использующее фирменные выкладки Тезауро. Доступно из любого браузера.

ПРАВИЛА

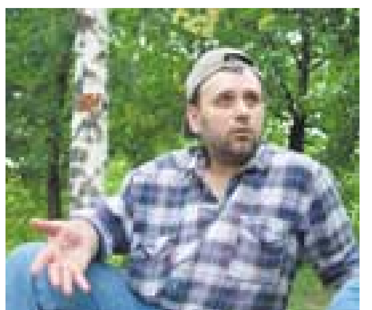
В игре используется доска с рисунком сакрального содержания о двадцати четырех позициях, пятнадцать белых и столько же черных шашек, два кубика, часто именуемых «зарами», по старинному арабскому обычаю. Цель белых — провести все шашки в свой дом (правая нижняя четверть доски) и воспрепятствовать походу шашек противника во встречном направлении, к правой верхней четверти. Выигравшим считается игрок, первым закончивший вывод шашек из собственного дома за борт доски. Вывод разрешен лишь тогда, когда все они собрались в собственном доме.

Игроки бросают обе зары и по результатам броска передвигают либо два раза одну, либо сразу две шашки. На одной и той же позиции может стоять сколько угодно шашек. Одинокая шашка выбрасывается за борт — она должна начать поход в дом с самого края поля или из дома противника, если оказывается накрыта чужой шашкой. Поле, на котором стоят хотя бы две шашки, недоступно для соперника, а сами шашки неуязвимы и не могут быть выброшены за борт. По правилам бэкгемона («правило куба») каждый из игроков может в любой момент поднять ставку партии вдвое. Противник либо соглашается, и тогда «удваивающий куб» переходит к нему, либо отказывается — и игра заканчивается его проигрышем. Каждая партия изначально «весит» одно очко, в матче обычно нечетное количество партий: от трех и до разумных пределов.

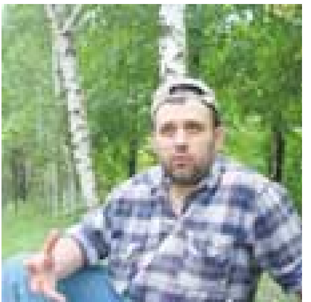
Полный свод правил можно обнаружить на просторах мировой Сети или в любой книге о настольных играх. Мы же прошлись мимоходом лишь по их корешкам, чтобы убедиться — в этой игре есть место не только матрасчету и уму, но и тактике, и дипломатии. И не только! По мнению профессора Мельникова, в нарды играют безрассудно, опасливо, неразумно, отважно. И не только люди.



BGBlitz. Программа настроена крайне серьезно: в деловых тонах компьютерный наставник очень советует не делать задуманный ход и выбрать альтернативу из предложенного списка. Соглашайтесь. Или будет хуже.



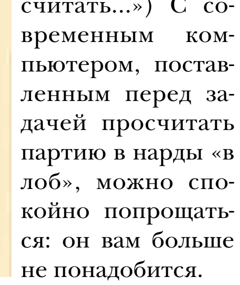












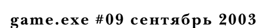
David's Backgammon. На уровне сложности «Клубный чемпион» программа не только выигрывает, но и выкладывает все светские сплетни, предлагает таблетку и мимоходом знакомит с шейхами.

ка). Значит, думаю, «в среднем» — около 100, хотя надо считать...») С современным компьютером, поставленным перед задачей просчитать партию в нарды «в лоб», можно спокойно попрощаться: он вам больше не понадобится.

Тем не менее играющие в нарды компьютерные программы все-таки существуют. Как (как?!)? Воз стронулся с места при помощи обширных ситуационных баз данных, набитых до отказа ходами профессиональных игроков в том или ином положении шашек. Чуть больший темп возу придали элементы эвристического программирования: авторы программ попытались смоделировать эвристическую функцию оценки расстановки сил в игре, по мере сил копирующую действия профессионального игрока. Методика интересная, но отправленная под откос самой культурой игры в нарды: за последние двадцать лет некоторые победными позиции, веками считавшиеся незыблемыми, вдруг оказались безнадежно проигрышными, и создатели эвристических функций уже не понимают, стоят ли они на надежном фундаменте мегаполиса или несутся вниз по бурной горной речке на хлипком плоту. Джеральд Тезауро из IBM (см. также оригинал публикации маэстро на www.research.ibm.com/massive/tdl.html) смог продемонстрировать здоровенный кукиш всем противникам AI: он заставил компьютер УЧИТЬСЯ ИГРАТЬ в нарды. Его программа TD-Gammon выработала собственную манеру игры, соревнуясь только сама с собой. Она открыла тонкости нардов без каких-либо вспомогательных данных вроде расчета вероятности нападения на шашку или оценки крепости блокировки.

Очень грубое описание мистического таинства самообучения зафиксировано со слов чудом унесших ноги очевидцев. Программа рассматривает множество положений шашек: от начального состояния и до победного, то есть когда все шашки противника исключены из пионеров и находятся за бортом. Диспозиции на игральной доске скармливаются нейросети (это волшебное слово!). На выходе из нейронной сети возникают взвешенные оценки каждого положения: нравится — не нравится, лучше — хуже. В любой момент времени вес всех положений корректируется с помощью фирменного секретного оружия инженера Тезауро — функции TD(lambda)! В конце партии генерируется специальная оценка действий программы, посредством которой веса всех позиций вновь корректируются... На этой волнительной ноте наш источник информации поперхнулся соленым крендельком, упал с дивана и (увы!) умолк навсегда.

Дипломированным С. Ковалевским в штате .EXE остается лишь рассудительно предположить последующие действия программы. Она тупо играет сама с собой. Тупо — потому что в начальных партиях все ходы делаются всле-




GNU Backgammon. Умное четвероногое гнет лучших нардистов современности в бараний рог. С указанной вероятностью.

пую, наугад, ведь оценочные веса взяты произвольно и становятся все более пристойными с каждой отыгранной партией. Первые несколько сотен игр станцевали отменную джигу на нейронах Тезауро: партии длились по тысяче единиц времени вместо 50-60 положенных нормальному человеческому существу. Но спустя 200000 игр программа обнаружила сноровку, подобную любой из существовавших на момент построенных на базах данных позиций AI. Время каждой партии стремительно сокращалось, и к 800000 игр программа смогла играть с профессиональными нардистами. К полутора миллионам она смертельно обидела чемпиона по имени Билл Роберти (Bill Robertie), известного в криминальном мире нардов как «grandmaster», и тот попытался поквитаться с железкой по-свойски, без помощи извилин, благо что одновременно халтурил чемпионом по боксу в тяжелом весе и выступал под кличкой «Булл Роберти», но здесь — чу! — мы уже совсем заврались...

Селебрити: профессор Мельников

Борис Феликсович Мельников родился в 1962 году, в 1984 году окончил святая святых — ВМиК МГУ, там же защитил докторскую в 1997-м, а звание профессора получил в Ульяновском государственном университете в 2002 году, где трудится более десяти лет. Он никогда не заходил в мать рек русских Волгу глубже колена, но давно собирался забрести в кабачок «У Гашека». Мечтает присвоить Ульяновскому государственному университету полезный суффикс «имени Керенского». Упомянутый беглый премьер, историк Карамзин, писатель Гончаров и путчист Ульянов-Ленин являются полноправными земляками Бориса Мельникова.


MVP Backgammon. Судя по портретам, на дощечных просторах MVP поэтессы бальзаковского возраста сражаются с дородными гомосексуалистами.

Из курьезного. Общаясь с неземляком и даже неповолжским немцем Франком Бергером, автором BGBlitz, Борис Феликсович как-то поведал, что до сих пор пишет на C++ 97 года рождения. Вследствие чего Бергер почему-то решил, что его собеседник не знает математики, и принялся объяснять профессору Мельникову основы теории вероятностей.

Из печального. Симбирские математики не любят Игры. Защищать диссертацию по тематике, касающейся Игры, невероятно сложно, приходится постоянно доказывать привязку к серьезным математическим проблемам. За все время преподавания Мельникова у него благополучно защитился «по нардам» (то есть искусственному интеллекту) лишь один аспирант — Алексей Радионов, нынче к.т.н, главный специалист, но все еще не доцент.

И о главном: об искусственном интеллекте! Многие считают умение хорошо играть в шахматы показателем умственного развития человека, но у Бориса Мельникова свой аршин. Оказывается, нарды подходят на роль мерила гораздо больше, ибо игра активно тормошит оба полушария головного мозга. В отличие от прессингующих лишь левое полушарие шахмат...

Игры господни

Мы со спецфотокором Натальей Вениаминовной Тазбаш доели по второму пирожку с ливером (перекрученные кишки, печенка, три рубля, благодать), когда к нашему открытому всем волжским ветрам кафе подкатил ухарь на раздолбанном «УАЗике» и громко завопил с порога: «Риток... *(Напевая.)* В нашем городе... Рит-ок. Хайль Гитлер!». «Хаэль Хытлэу, поганец», — отозвался Риток. «Ай, сейчас ваш вентилятор йо-пну!» — пропел удалой житель Симбирска и действительно йо-пнул. Когда мы с широкими ухмылками принялись за пирожки с картошкой, профессора Мельникова все еще не было, а в следующую секунду у спецфотокора Тазбаш унесло ветром ее любимое пирожное системы «бизе». Бог дал, Бог взял.

Корни

Вы ведь не будете это печать? Конечно, нет — печатать будут граждане далекой Финляндии. Мы запишем, ведь рассуждения Бориса Мельникова о Боге иллюстративны и совершенно неопровержимы (равно как и недоказуемы) — как он сам утверждает. Ведь все мы часть Господа, а Он один. Мы набор генов для решения большой задачи, запрограммированной Богом. Причем, вопреки устоям, нашей задачей вовсе не является достижение рая. Кажется, это близко к тому, что сказал Вирт?.. Цель создателя — решать сложные математические задачи и составить базу данных их решений. Получается, что Бог генетически программирует человека на решение каких-то задач, мы научились программировать машины и применяем те же генетические механизмы для их воспитания. (Кажется, это гностики? — **А.В.**) Интересная завязка.

Что касается самого Мельникова, он тоже занят войной с генетическими алгоритмами. В них сокрыт, по его мнению, ключ к победе над нынешними доминантами компьютерных нардов: BGBlitz и JellyFish. Оказывается, и не применяя нейронных сетей приходится много работать в сфере AI — в отличие от вышеупомянутого Берлинера. В частности, правильно и тщательно подстраивая коэффициенты оценочной функции. Программа оценки ситуации базируется на определенных факторах. Факторы

вводит сам автор. Насколько они верны? Успех или провал программы зачастую зависит от правильного, более эффективного набора коэффициентов. Ради них — вся суета.



О пользе скрещивания

Может, заставить программу самолично подобрать злосчастные коэффициенты? Было бы здорово, если бы была не одна программа с фиксированными коэффициентами, а несколько, много — тогда они смогут соревноваться в турнире и выяснить, кто победитель. Здесь взоры профессора обращаются к природе, Богу и богохульной теории эволюции. «Эволюционные алгоритмы, — тихо рапортует в наушник сайт cgm.graphicon.ru, — это алгоритмы поиска, использующие вычислительные модели механизмов естественной эволюции в качестве ключевых структурных элементов. Метод эволюционной стратегии состоит из нескольких шагов: создания популяции объектов со случайным выбором параметров, отбор кандидатов на скрещивание (crossover) и само скрещивание путем перекреста геномов, мутация геномов (mutation), затем построение новой популяции и определение выживших и отбракованных геномов.»

Мы присаживаемся на крутом приволжском склоне (именно здесь, согласно преданиям, Мария Александровна и уронила Володеньку), и Мельников сознается. Иногда приходится помогать процессу эволюции. Сажусь, анализирую партию, нахожу кого-нибудь интересного из выбывших (речь идет о наборе коэффициентов. — **А.В.**). Да, рано или поздно «потомки» выталкивают всех «родителей», но некоторые держатся очень долго. Приходится смотреть, почему вылетел из турнира, немного править вручную и возвращать в число соревнующихся. Может, он хороший, но ему просто не повезло? Игральные кости — вещь опасная.

Воспитание

В одной из последних книг Евгения Гика высказывается мысль, что у игроков в нарды, в отличие от шахматистов, нет ярко выраженного стиля, характера. А значит, речь идет и о программах-игроках. Но так ли это? Есть ли у них характер? Пожалуй, да! Одни сломя голову бросаются вперед и рискуют, другие держатся осторожно. Вообще, это интересная тема: идентификация стиля игры. И очень полезная. Если вовремя определить характер разыгрываемого противником сценария, можно использовать это знание себе на пользу, так? Спрашиваете, как? Есть методы. Например, ход «4:1», один из самых надежных методов. (4:1 — значения на костях в первом, стартовом броске игры. — **А.В.**) Например, ходы «6:5» или «4:2» в начальной позиции очевидны, это ходы наверняка. Судя по «4:1», я могу классифицировать целых четыре стиля игры. Рассмотрим?

1. «13->9; 24->23.» Классический, самый популярный ход, его придерживаются JellyFish и BGBlitz, а также большинство более-менее опытных игроков. Скучно!
2. «13->9; 9->8.» Выжидательная позиция, стремление к минимизации риска. Ход большинства новичков — и некоторых программ.
3. «24->23; 23->10.» Опасный, рискованный ход! От противника можно ожидать смелых поступков.
4. «13->9; 6->5.» Программа JellyFish НИКОГДА не осмелится на такой шаг! Если у противника в этот момент выпадет «4:4», игра практически проиграна, даже не начавшись.

Последний вариант — единственное, что роднит нарды и шахматы. В профессиональных шахматах единственная серьезная ошибка приводит к неминуемому поражению, это конец. В нардах есть элемент недетерминированности, есть зары, способные спасти в безнадежной ситуации... Вообще, вы заметили, что классические шахматные турниры невыносимо скучны в последние лет пятнадцать? Нет? Я бы на месте тамошних профессионалов ввел «правило куба» — щедро добавляет тонуса в жилы!

Из нардов в Го

Профессору осталось добавить в свою программу лишь правило удвоения ставок — и она готова к чемпионату мира по нардам 2004 года в Нидерландах. Его алгоритм уже обыгрывает JellyFish, правда, без «удваивающего куба». Еще один интересный вопрос: как научить программу принимать решение о ПРЕДЛОЖЕНИИ удвоения? Ответить на такое предложение машине значительно проще, хотя всегда есть варианты. Может, согласиться на «куб» и удвоить еще раз в надежде на благосклонность зар?.. Только как научить машину надежде? И есть ли надежда на возвращение в мир нардов всех тех шейхов и султанов, еще недавно спонсировавших школы по нардам, а ныне переключившихся на шахматы? Сам Мельников хочет попробовать себя на чемпионате и двинуться... в Го. Ведь в Го — целая вселенная, и никто не знает, как охватить ее взглядом. Разве что Олег Хажинский, по личной просьбе ББ. Читайте!



Serious Backgammon. Как и следует из названия, игра подкатывает к игроку без тени юмора: «Покупай сейчас!».

На дне колодца,

или Повесть о настоящем человеке

Александр Вершинин

Последняя шашечная надежда человечества умерла 3 апреля 1995 года вместе с Мэрионом Тинсли (Marion Tinsley). Восемь лет назад перестал работать живой компьютер, по возможностям превосходивший шестнадцатипроцессорный Silicon Graphics с гигабайтом оперативной памяти. У искусственного интеллекта с тех пор не было убедительных противников в шашках: таким образом, рассказ о противостоянии человека и машины на игральной доске размером 8x8 сводится к истории битвы Мэриона Тинсли с шашечной программой Chinook и событиям, ей предшествовавшим. Повесть о настоящем человеке и компьютерных шашках начинается с конца.

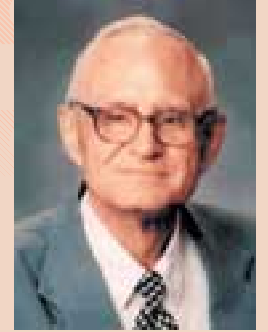
Дорогая редакция хотела бы особо подчеркнуть некорректность утверждений о «решении» игры в шашки на классическом поле 8x8. Это неправда. Собранная авторами Chinook база данных (эндшпильная) содержит окончания для восьми (и меньшего количества) шашек на поле, плюс часть положений для девятишашечных позиций. Компьютер точно ЗНАЕТ, как выиграть или свести к ничьей партию о восьми шашках, а значит, единственный шанс на выигрыш заключается в партиях с большим количеством фигур. Торопитесь реализовать свои амбиции, пока Chinook не просчитал все ходы на одиннадцать и не приступил к эндшпильной дюжине!

«Запрограммирован Богом»

Таких, как Мэрион Тинсли, никогда не было и теперь, наверное, уже не предвидится. Этот человек удерживал титул чемпиона по шашкам на протяжении СОРОКА ПЯТИ (!) лет подряд. При этом около двенадцати лет кряду Тинсли просто не участвовал в соревнованиях, не видя конкуренции для себя и своего возмутительно мощного мозга. За время чемпионского царствования он проиграл ровно семь партий, две из них компьютерной сверхпрограмме Chinook.

Фигура Мэриона Тинсли идеально подходит на роль живого Лужина, защитника чести человечества, кандидата в шашечные джедаи и прочих фантастических титулов. Он так долго был императором, сыном шашечного бога, что профессионалы завели дурную привычку сравнивать результаты игры Тинсли с ним самим, только тридцать, двадцать или пятнадцать лет назад. При этом самому маэстро игра с низшими разумными млекопитающими наскучила настолько, что матчи он решал весьма простым способом: выигрывал должное количество партий, остальные же сводил к ничьей буквально в несколько аккуратных режущих и колющих движений. Услышавший предложение о мире противник был на седьмом небе. Тем временем мозг Мэриона Тинсли с легкостью воспроизводил четкую последовательность ходов партий, датированных сороковыми годами! Листинг шашкодвижений дополнялся подробным портретом противника, указанием точной даты и места игры. В дополнение к почти цифровой памяти, а следовательно, беспрецедентному игровому опыту, шашечный гуру был награжден дикой, невозможной игровой интуицией. Джонатан Шэффер (Jonathan Schaeffer), один из авторов Chinook, описывает, что Тинсли откомментировал десятый ход программы в одной из партий как «заблуждение». Оценочная функция компьютера, работавшая на глубине около 20 ходов вперед, показывала «солнечно». Через несколько шаж(ш)ков вперед взвешивающий ситуацию на поле барометр сигнализировал ухудшение прогноза, затем дождь, снег, град и, наконец, апокалипсис для AI. Chinook боролся еще 60 ходов и

ВЕЛИЧАЙШИЕ ШАШЕЧНЫЕ ПЕРСОНАЛИИ



Тинсли, Мэрион Ф. (1927-1995)

Удивительно, но карьера величайшего мастера по шашкам началась с того же путеводителя «Lee's Guide to the Game of Checkers», легшего в основу первой компьютерной шашечной программы. Одновременный старт? Практически. Чемпионский титул Тинсли впервые примерил на себя в 1947 году, выиграв юниорский чемпионат штата Огайо. К 1954 году федерация ACF признала его полновесным чемпионом мира, которым он и оставался вплоть до добровольного сложения титула в 1992 году. Тинсли пошел на этот шаг, чтобы сразиться с компьютерной программой Chinook — и выиграть со счетом 4:2! До сих пор Мэрион Ф. Тинсли остается единственным человеком, отстоявшим чемпионский титул в соревновании Человек — Компьютер. И за это ему — огромное человеческое спасибо. От всего сердца.

проиграл. Дзенско-шашечный мастер Тинсли увидел свою победу сквозь толщу из шести десятков ходов и безошибочно довел партию до триумфального финала! Если кто-то из людей и обладал даром видения будущего, это был Мэрион Тинсли. Ни одной из современных шашечных программ такое зрение не доступно до сих пор. Но их авторы стараются, о да!
Они считают.

Помоги терминатору

Перед первым в истории шашечным матчем между машиной и человеком за титул чемпиона мира Тинсли произнес: «Chinook запрограммирован Джонатаном (Шэффером. — **А.В.**), но я запрограммирован Богом». Не сходный ли тезис выдвигался профессором Мельниковым в эссэбеседе о нардах?..

Генетика Chinook, в отличие от устройства Тинсли, не является тайной. Программа удобно устроилась на четырех китах: глубоком (около двадцати ходов вперед) поиске выигрышных ходов, функции оценки перспективности хода, дебютной библиотеке и базе данных «завершающих позиций», эндшпильной БД. Сейчас это стандартное вооружение любой шашечной программы для ПК, но в 1992 году Шэффер и компания первыми применили эндшпильную библиотеку, избавившись от недетерминированности, неизбежной спутницы любого оценочного алгоритма. Подлость, конечно: программа ЗНАЕТ, но человек продолжает с ней ИГРАТЬ. Кошки-мышки.

Матчей было два. В 1992 году Тинсли выиграл у Chinook со счетом 4:2, остальные 24 игры были сведены к ничьей. На тот момент в БД завершающих ходов было около 70 миллиардов позиций, формализация 8-шашечных окончаний была завершена на 70%. Тинсли смог взять свои четыре победы благодаря: 1) ошибочной положительной оценке хода в партии 5; 2) голыми руками переиграв Chinook, принудив его к сдаче в 18 игре; 3) знанию об источнике стартового вдохновения противника — дебютной библиотеке: Тинсли затянул вступление, выманил Chinook на территорию «без дна», где тот был вынужден пользоваться оценочной функцией, а не стопроцентным знанием, и показательно разорвал; 4) ошибке алгоритма выбора хода, избравшего иллюзорную возможность победы вместо стопроцентной ничьей, — Мэрион Тинсли уцепился за ошибку функции оценки и выиграл партию.

К следующему матчу команда Шэффера воспользовалась услугами последователя библейского Иуды, предателя рода человеческого по имени Мартин Брайант (Martin Bryant). Последний был давно увлечен шашечными программами, претенциозной идеей компьютерного превосходства, тренировал собственного терминатора с пафосным именем Colossus и умудрился аккумулировать огромную базу данных дебютных ходов. Как? Перелопатив тонны книг по игре в шашки, написанных за последние 125 лет. Все это скормили юбер-оппоненту Мэриона Тинсли. А чтобы Chinook больше не оступился на ошибочно (!) положительной оценке хода, как это случилось в партии 5 в 1992 году, когда букварная комбинация оказалась на поверку проигрышной, программу заставили

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Игра в Интернете...

Chinook, web.cs.ualberta.ca/~chinook — шашечное зло во плоти. Хотите его победить? Не спрашивайте нас как.

Vinco Online Games, www.vogclub.com — грандиозный сайт. На русском! В программе соревнований игры с людьми и ботами в самых разнообразных вариациях: checkers, бразильские, стоклеточные, канадские, русские, поддавки, «чапаев» и еще три вагона прелестей.

GameSpy Arcade, www.gamespyarcade.com — здесь тоже играют в шашки. Представьте себе, наш любимый информационный ресурс... вездесущ.

The Arena, www.mindsports.net/Arena — богатая россыпь настольных игр. Не только шашки, но и все селебрити нынешней темы номера!

It's Your Turn, www.itsyourturn.com — любопытное возвращение старинного концепта play-by-mail. Теперь — онлайн! Игры можно растягивать на дни, недели, месяцы и, что приятно, не утруждать себя сложными шифровками e-mail-посланий.

Java checkers, http://thinks.com/java/checkers/checkers.htm — элементарные в обращении, самые обычные шашки на каждый день. Вместо пасьянса, ага?

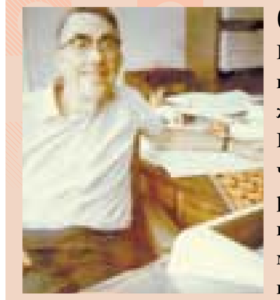
Cake Sans Souci, шашечный движок, бронзовый призер последнего чемпионата мира, в интерьере оболочки CheckerBoard.

проиграть все варианты дебютов, таким образом проверив их благонадежность. Команда Шэффера упорно продвигалась к поставленной цели, пространство, где Chinook был вынужден «думать» и не основывался на твердом знании, сокращалось.

Это ли подкосило Тинсли? Следующий матч за чемпионское звание закончился трагедией, будучи прерванным на седьмой партии из-за недомогания Тинсли. Шашечный чемпион был вынужден отказаться от партии (подарив «Чинуку» победу), его положили на обследование и... обнаружили рак. Через семь месяцев Мэрион Тинсли перестал быть.

Ради первого матча с компьютерной программой за чемпионский титул Тинсли пришлось официально отказаться от собственного чемпионства — ассоциация ACF (American Checkers Federation) сочла его желание бороться с Железными Мозгами причудой старика.

ВЕЛИЧАЙШИЕ ШАШЕЧНЫЕ ПЕРСОНАЛИИ



Самуэль, Артур (1901-1990)

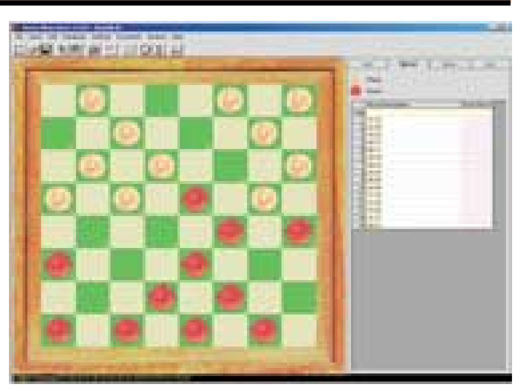
В 1923 году окончил колледж Emporia, затем, в 1926-м, известнейший технологический институт M.I.T. в Бостоне, где остался служить на ниве электроинжиниринга вплоть до 1928 года. Работал в Bell Labs, специализировался на электронных трубках, в 1946 получил звание профессора в институте штата Иллинойс. IBM рекрутировала Самуэля в 1949-м, в 1952 году он написал первую в мире шашечную программу и далее, вплоть до увольнения из фирмы в 1966-м, разрабатывал задачи искусственного интеллекта. Его шашечную программу победили лишь в семидесятых.

Ирреверсибл

С тех пор Chinook не побеждал ни один человек, программа считается сильнейшим шашечным игроком мира, эндшпильная библиотека растет. В шашках насчитывается ровно 500995484682338672639 позиций. Первый, кто соберет их все, как покемонов, в Би-Дэ, «решит» шашки. Современные ПК-версии шашечных программ уже располагают БД для десяти фигур. Остались еще две. Постоянное расширение БД дебютных ходов вскоре обеспечит шашечным программам переход непосредственно из книги дебютов в книгу окончаний, минуя промежуточную стадию игры. То есть раздумий, приятной мозговой деятельности, ради которой шашки и были придуманы около пяти тысячелетий назад.

Пока же банки данных разных программ заполнены неравномерно, и монстры активно мутузят друг друга на специальных компьютерных шашечных чемпионатах. Последним царем шашечной горы был назван проект Nemesis Мюррэя Кэша (Murray Cash). Его программа, разумеется, пока не находится в свободном обращении, но вот предыдущую версию чемпионского спарринг-партнера можно обнаружить на нашем фирменном DVD. На русских шашечных просторах тем временем господствует боец Сергея Старцева под нечеловеческим именем Plus600 (но с приятной способностью к самообучению). Где вы, Т-1000, R2-D2 и C3PO?!

До нынешних чемпионов, как известно, был Chinook, перед ним, в конце 80-х, Colossus того самого Брайанта и Checkers Джила Доджена (Gil Dodgen). Шашечному буму девяностых предшествовал почти двадцатилетний перерыв в событиях. Программы, разумеется, были, но не блистали. В семидесятых группа программистов университета Duke — Эрик Дженсен (Eric Jensen), Том Трускотт (Tom Truescott), Алан Баерман (Alan Bierman) — создала шашечную программу, победившую искусственный интеллект Самуэля, алгоритм, положивший начало шашечной лихорадке прошлого века. Трое отважных пытались вызвать на бой того самого Мэриона Тинсли, по обыкновению бывшего чемпионом мира, но тот был строг, в аудиенции отказал.



Nexus Checkers 1999 — shareware-версия чемпиона мира по компьютерным шашкам, программы Nemesis (автор Мюррэй Кэш).

Первый вариант шашечной программы Артура Самуэля (Arthur Samuel) был написан в 1952-м. В основу первой из известных компьютерных программ, игравших в шашки, лег самоучитель по игре «Lee's Guide to Checkers». Приведенные в книге комбинации позволяли программе выбирать наилучший ход, а игра копий друг с другом постепенно привела не только к самообучению искусственного интеллекта, но положила практическую основу для науки о нем, оказала сильное влияние на создание первых процессоров IBM и в финале решила судьбу гроссмейстера Тинсли, разумеется, уже носившего свой титул. Параноидальная тема превосходства машины над человеком была под-

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

...и игра дома

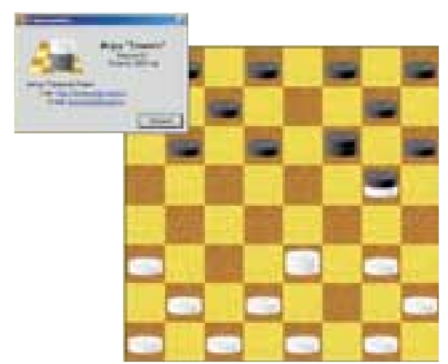
Nexus Shareware (см. на DVD!), www.nemesis.info/nexus_shareware.htm — прямой предшественник Nemesis, чемпиона среди компьютерных программ 2002 года. Это хардкор.

KingsRow (см. на DVD!), http://pages.prodigy.net/eyg/Checkers/KingsRow.htm — второе место на чемпионате мира по шашкам 2002 года! С готовностью использует разнообразные эндшпильные базы данных.

Cake Sans Souci в оболочке CheckerBoard (см. на DVD!), www.fierz.ch/checkers.htm — отменные шашки от одного из энтузиастов «любительского» движения Мартина Фирца (Martin Fierz).

Plus600 (см. на DVD!), www.gambler.ru/plus/p600.html — лучшие русские шашки, лучшие в стране. Демо-версия игры описывается как «легкопарализованная», но играет с резвостью КМС.

Sage Draughts (см. на DVD!), www.chessandcheckers.com/sage.htm — демо-версия доступна вниманию всех желающих. Программу классифицируют как одну из самых слабых, но приятный интерфейс с лихвой компенсирует недостаток «мозгов».



Towers by Serge Porvatov, они же шашки столбовые, они же «Башни». Потомок знаменитой программы Сергея Иванова. Хотя и не родственник.

хвачена общественностью, когда Самуэль, воспользовавшись определенной известностью в спортивно-шашечных кругах, вызвал на партию шашечного мастера Роберта Нили (Robert Nealey) и выиграл у него. Теперь к угрозе коммунизма, вероятности оккупации Земли марсианами добавилась еще одна увлекательная паранойя — восстание машин. Прямым предшественником Самуэля шашисты (в советские годы опечатка «фашисты» в газетах была очень «популярной», и это не шутка) считают столпа информатики, Маркса и Энгельса прикладной математики, теоретика Алана Тьюринга. Кто не слышал о машине Тьюринга! Ведь у нее бесконечная лента и с ней можно играть в шахматы...

К Вольтеру, Гомеру, Рамзесу

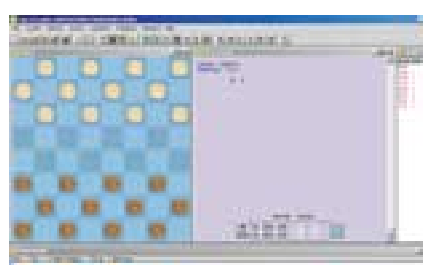
Старейшая из существующих официальных шашечных федераций проживает в Англии. English Draughts Association, EDA («draughts», кстати, произносится как «drafts»), была основана в 1897 году и с тех пор строго блюдет чистоту островной версии игры. Независимые во всем Штаты А. не могли согласиться с положением дел на мировом шашечном рынке и переименовали Draughts в Checkers, оставив правила и доску 8x8 нетронутыми. American Checker Federation (ACF) с тех пор пикируется с EDA по любому удобному поводу и в последний раз согласилась лишь с отказом Тинсли на официальный матч с программой Chinook. Как известно, гениальный старик послал оба сообщества, предположительно, очень далеко. Возмутителями европейского спокойствия стали так называемые «польские шашки», на деле никак с Польшей не связанные. В них играют на доске 10x10, впервые такие доски были замечены в Париже. (Слово «дамки», кстати, скорее всего, пришло в Россию из Франции, где общепринятая версия шашек носит название «La Jeu de Dames».) Перещеголять фальшивых поляков удалось лишь канадцам с их доской размерности 12x12 и 30 шашками. Китайские шашки имеют еще меньшее отношение к шашечной действительности: поле для игры в них имеет форму шестиконечной звезды, а играть могут от двух до шести человек. Экзотическое направление можно развивать почти до бесконечности: возьмите хотя бы знаменитые русские «столбовые шашки», они же, красноречиво, «русские башни».



Plus600 от Сергея Старцева — чемпион России 2002 года среди компьютерных шашек.



Служащие IBM обожали пикники и автомобили. Багажник лимузина Артура Самуэля (крайний справа) наверняка забит шашками.



Sage Draughts, ничем особенно не примечательные шашки, кроме разве того, что умеют работать с 6-шашечной эндшпильной БД легендарного «Чинука».

Первая книга о шашках на английском языке вышла в 1756 году и принадлежала перу Уильяма Пэйна (William Payne), эсквайра, как вы уже догадались. Честь первого достоверного упоминания об игре принадлежит испанцу, инкунабула датирована 1547 годом и ныне хранится в Королевской библиотеке Мадрида. Чуть ранее, в районе 1100 года, в шашечный обиход вошла доска для шахмат, заменив собой поле боя известной тогда игры алькерк (Alquerque). Следы алькерка и родственных ему игр затем всплывают там и сям по всей Северной Африке и Средиземноморью, их успевает воспеть Гомер в «Одиссее» как раз перед тем, как след предтеч шашек теряется все в тех же египетских пирамидах (в частности, гробнице Рамзеса), откуда, по-видимому, есть пошли все настольные, компьютерные и иные, вплоть до брачных, игры человечества.

Таким образом, величайший шашист планеты Мэрион Тинсли вновь оказался прав, когда заявил: «Игра в шахматы — словно взгляд через море, игра в шашки — взгляд на дно колодца». Повернитесь лицом к Египту и направьте взор чуть ниже уровня земли, в подземные лабиринты пирамид. Теперь вам известны исток и устье. Шашечная река изучена, но не решена.



Мэрион Ф. Тинсли провел за клетчатой доской всю свою жизнь и редко бывал побежден. Редко? Да почти никогда!

За миллион лет до конца Го

По преданию, игра Вей Чи пришла в Китай с Запада. Однако иероглиф «Запад» имеет и другое значение: «Извне». Игра была дана людям в готовой форме. Первым из людей, игравшим в Игру, был Яо. Яо считался сыном верховного владыки Ди-ку, но его мать зачала младенца, увидев вышедшего из реки красного дракона. Яо имел в глазах три зрачка – символ прозорливости. В «Исторических заметках» сказано: «Яо создал Вэй Чи», но смысл этих слов в том, что Яо создал не саму Игру, а ее теорию. (Из книги Алексея Кузьмина «Солнце и снег».)

Вей Чи в Китае, Бадук в Корее, Го[1] в Японии. Для математиков и программистов эта игра до сих пор остается неприступной крепостью. Все прочие интеллектуальные игры уже взяты штурмом или окружены превосходящими силами без особенной надежды на спасение. Цитадель Го раскинулась в безопасной заоблачной выси, а несметные армии Гбайт и МГц копошатся пока что у ее основания: лучшие Го-программы играют на уровне продвинутого новичка.

Идея об исключительности Го наполняет сердца многочисленных поклонников игры гордостью. Но все равно каждый из них иногда задает себе вопрос: что произойдет, если однажды компьютерная программа сможет приблизиться по силе к лучшим игрокам планеты? А затем обгонит их?..



Турнирный зал Европейского Го-конгресса. Рустам Сахабутдинов (слева) играет с Сое Джо Хак.

Мы уже констатировали бессилие современных компьютерных программ (см. колонку «Поколение Го», #1’2003) и даже весьма поверхностно обсудили причины этого конфуза. Сегодня — самое лучшее время продолжить разговор. На этот раз, впрочем, мы говорить не будем — мы будем молчать и кивать парой своих голов. За нас скажут уважаемые люди, знатоки, зубры, асы. Мы пригласили в нашу виртуальную студию пятерых страстных поклонников Го: Игоря ГРИШИНА, Рустама САХАБУТДИНОВА, Илью ВЕТРОВА, Алексея РЫБАКОВА, Дмитрия ПЕТРАКОВА. У экспертов разный жизненный опыт и стаж игры в Го. Их мнения не отличаются единодушием. Так и должно быть. Только так — интересно.

Почему

Game.EXE: Почему популярные в Японии игры (Го, сёги) так плохо программируются, тогда как «европейские» любимцы уже давно поставлены на колени? А, к примеру, африканский калах (манкала) вообще сдался первым, еще в 70-е?

Игорь ГРИШИН (далее И.Г.): Японская цивилизация — особая вселенная. Она брала отовсюду удивительные вещи, а затем оттачивала их до совершенства. Го — одна из таких вещей, пришедшая из тьмы веков. Ее предназначение нам неизвестно! Го не терпит никакого механического отношения. Здесь надо быть либо мастером, либо бросать это дело.

Алексей РЫБАКОВ (А.Р.): Калах — игра зари человеческой цивилизации, очень простая и чисто арифметическая. Правила «шахматных игр», в том числе и сёги, сложнее, но тоже поддаются математическому описанию. Го не совсем японская игра, это продукт зрелой цивилизации Древнего

[1] Игорь Гришин: «Очень прошу редактора писать «Го» и «Дан» во всех моих ответах с прописной буквы. Спасибо.»



Ауа. Угловатый интерфейс и скудные возможности управления с трудом окупаются скоростью работы.

Китая. В Го помимо чистого расчета (логики) присутствует огромный пласт почти интуитивных оценок, основанных на визуальном восприятии и других параметрах. Его-то как раз и сложно загнать в рамки алгоритмических процедур.

.EXE: Другими словами...

Рустам САХАБУТДИНОВ (Р.С.): ...В Го слишком много комбинаций (количество возможных позиций в шахматах 10 в степени 60, в Го — 10 в 160-й степени). Если пытаться просчитать их все, то, конечно, мощностей современных компьютеров не хватит. На мой взгляд, их не хватит и в будущем. Но просчитать комбинации на большее количество ходов, чем человек, компьютер способен уже сейчас. Остается проблема в оценке позиции. Только тогда, когда программа сможет определить, в чью пользу рассчитанная ею позиция, можно будет сказать: компьютер научился играть в Го.

Но оценка позиции и расчет — вещи, дополняющие друг друга. Невозможно грамотно оценить позицию без расчета варианта, с другой стороны — нельзя до конца просчитать вариант, не ограничив его оценкой.

Как можно научить компьютер оценивать позицию? Я считаю, что этого можно добиться, внеся в программу элементы самообучения. Кстати, Марк Бун, автор Goliath, сильнейшей программы начала 90-х, считает точно так же и, возможно, скоро попытается реализовать этот подход в своем очередном творении.

Грань

.EXE: А возможно ли это даже теоретически — спроектировать идеально играющую систему? Каков будет ее предел? Есть мнение, что это 11 дан.

А.Р.: Чтобы хорошо играть, нужно научиться правильно оценивать позицию. Всегда есть множество явно слабых ходов и несколько очень сильных. Какой из этих сильных идеален — определить довольно сложно. Тем более что все зависит от продолжения партии... Каждый из сильных ходов, а точнее, комбинаций таких ходов, открывает новую ветвь развития игры, при этом разные ветви могут иметь ничтожные или нулевые различия в шансах на выигрыш. Для оценки позиции нужно нечто большее, чем «алгоритм». «Алгоритмизация», по-моему, вообще не совсем подходящий термин по отношению к Го. Думаю, что будущее Го-программирования за совершенно иными архитектурами вычислительных систем и инструментальных средств.

Поэтому, в моем понимании, вопрос можно перефразировать по-другому: «Будет ли создан искусственный интеллект»? Ответить на него однозначно сложно. Многие задачи, казавшиеся неподъемными 100 или даже 50 лет назад, сегодня решены. Другое дело, что ответы на них зачастую приносят еще больше новых вопросов, да и, бывает, отличаются от ожидаемых. Если нечто подобное «кибермозгу» будет создано, это породит такое количество самых разнообразных проблем, в первую очередь этических, что вопрос «а не использует ли мой соперник по игре в Го через Интернет помощь компьютера» — окажется далеко не в первой сотне.



Игорь Гришин (в центре) принимает гостей в клубе «Восхождение»: Олег Сапач и участник нашего в меру круглого стола Илья Ветров.

Илья ВЕТРОВ (И.В.): Я настроен пессимистически. Го не будет по-настоящему алгоритмизировано, машины будут выигрывать благодаря запоминанию множества форм и генерации ситуативных гипотез типа «N — мало, N+2 — много». Эти гипотезы будут «мертвыми», без человеческих аналогий. Они будут малоэффективными в отрыве от банков данных и глубокого «минимакса», которые абсолютно недоступны человеку. Их нельзя будет проверить вручную, так как доказательством будет лишь необозримая выборка по банкам данных и(ли) столь же необозримое дерево вариантов...

И.Г.: Не думаю, что мое мнение по этому вопросу что-либо прояснит. Дело в том, что для меня понятие «Дан» определяется не только силой. Вернее, даже так: я не меряю Дан силой игры. Поэтому лично для меня этот вопрос звучит так: может ли машина стать Мастером? Мастером 11 Дана, да?.. Коллеги, НЕ СМОЖЕТ, по определению. Мастерство — на грани сущего, там, где, в частности, возможно порождение чего-то нового.

До какого уровня силы игры дойдут компьютерные программы — более корректный вопрос. В ближайшие 10-20



О наших экспертах

Игорь Гришин, 3 дан. Основатель и руководитель Школы воинского искусства Ушу и стратегической игры Вей Чи (Го) «Восхождение» (http://goama.upstream.ru). С 2002 года — директор Кубка Посла Японии по игре Го. Автор ряда статей, посвященных игре Го, а также взаимосвязи между боевыми искусствами и игрой Го. Главный проект на сегодня — первое издание книги Миуры-сенсея «Го — парадигма дальневосточной бизнес-стратегии» на русском языке.

Рустам Сахабутдинов, 6 дан, член Президиума Федерации Го России, тренер Го-клуба МГДТДМ «Марьино», гроссмейстер России по Го, тренер высшей квалификации. Серебряный призер чемпионата Европы по Го 1989 г., двукратный чемпион Европы в составе команд СССР и России. Основатель Виртуального Го-клуба (http://igo.iskra-net.ru).

Илья Ветров, 3 кю KGS, программист. С Го познакомился в 1976 году, прочитав курс (легендарная публикация!) в журнале «Наука и жизнь». До 1982 года играл сам с собой, пытаясь обучать друзей и родных, — безуспешно. Ведет уголок мини-Го в Виртуальном Го-клубе (http://igo.iskra-net.ru/z_main.htm).

Алексей Рыбаков, 9 кю KGS, программист по образованию, занимается графическим дизайном. В Го играет с 1990 года, последние четыре года — исключительно через Интернет.

Дмитрий Петраков, 18 кю KGS, экономист по образованию, программист по призванию. В Го влюбился три месяца назад. Хобби за пределами Го — создание программ для решения нонограмм (японских кроссвордов). Результат этих усилий доступен на сайте http://eliteware.swrus.com.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Оффлайн

Исторически развивались два пути игры в Го через Сеть: «оффлайн» и «онлайн». Первый способ мало чем отличается от любой игры «по переписке»: партнеры поочередно отправляют друг другу письма с указанием координат своих ходов. На сегодня есть специальные turn-based-серверы, автоматизирующие пересылку ходов и учет результатов. Например, **Dragon Go Server (www.dragongoserver.net)** и неоднократно уже упоминавшийся **It's Your Turn (www.itsyourturn.com)**. Такой способ, несмотря на очевидную медлительность, имеет своих поклонников. Главные аргументы приверженцев оффлайн-игры: отсутствие временного пресса, возможность тщательно обдумывать ходы и играть в приемлемое время и в приемлемом темпе.

(Алексей Рыбаков.)

лет — до 3 кю. В перспективе, уровень «1 кю — 1 Дан», вероятно, будет пройден. В перспективе. Можно было бы еще подумать на эту тему... Но, честно говоря, сейчас меня это мало волнует. В Го есть более серьезные проблемы. С ними мы как раз и работаем.

Р.С.: Известны размышления великого Го Сейгена об игре с Богом: «На двух камнях форы у меня немного шансов на победу. На трех камнях мои шансы выше. Чтобы надежно выиграть партию, мне потребуется еще один камень. А так как в игре с Богом ставка — жизнь, мне нужен еще камень. Итак, пять камней». Современный профессионал прокомментировал это высказывание так: «Я не сел бы играть с Богом и на 9 камнях форы!» Проводились математические исследования, попытки определить отставание от идеала ведущих мастеров Го планеты, оценивая разброс их результатов. Анализ приводит к заключению, что уровень игры может быть поднят еще камня на четыре.



Очередной Го-лагерь, организованный клубом «Восхождение», прошел в Крыму. На снимке — будущее поколение борцов с компьютерными Го-программами.

Польза

.EXE: В состоянии ли машины научить нас чему-нибудь в Го? Что могут ожидать обычные игроки от появления сильных играющих программ?

Р.С.: Не столь многого, как кажется. Программа, сделав ход, объяснит его через конкретный вариант или дерево вариантов, разобраться в котором человеку будет едва ли по силам. Велика вероятность, что в самых сложных случаях человек никогда не докопается до истины.

Вспоминается высказывание Каспарова о компьютерном анализе эндшпильной позиции в шахматах. Программа разглядела мат через сотню ходов. В розыгрыше позиции против компьютера шахматист плохо понимал, что происходит за доской и за счет чего изменившаяся позиция приближает программу к выигрышу. Лишь за некоторое число ходов до мата до сознания шахматиста начал доходить план игры соперника...

Го сложнее, поэтому «объяснения» будут иметь существенно более запутанный вид. Таким образом, программы вряд ли смогут научить человека играть. Остается лишь игра программ друг с другом.

Кстати, противостояние программ — тема для отдельной беседы. У меня складывается мнение, что программы специально пишут для игры против других программ, а не против человека. Если в программу заложить антистратегии против известных электронных оппонентов, это может помочь выиграть турнир.

И.Г.: Хороший вопрос. Дерево вариантов, безусловно, обогатит человека и человечество. Но я изучаю Го не ради этих чудесных деревьев. Объяснение компьютера представляется мне таким: «Надо лучше считать и лучше помнить, но с такими скудными ресурсами, как у вас, г-н Человек, это в принципе недостижимо». Впрочем, глубокое усвоение чего-либо всегда идет на пользу, не так ли?

Между тем люди уже учатся у машин. Давая самой сильной программе фору в 12 камней и побеждая, мы еще способны у нее чему-то учиться. В этом, между прочим, и заключается наше преимущество перед машиной. Видите, сила снова вторична. Будет ли моя игра интереснее? Интереснее игру делает творчество. Которое, как известно, иногда связано с поиском нового. Пресловутая «сила игры» — это липкий туман побед-поражений. Можно пребывать в этом состоянии, если есть желание.

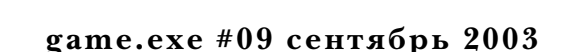
Дмитрий ПЕТРАКОВ (Д.П.): Предположим, что появилась программа, которая играет сильнее любого человека. Что это даст? Сможет ли такая программа научить играть? Однозначно — нет. Да, она в любой момент может показать самый лучший ход на доске. Но это ровно та же ситуация, когда учитель математики дает ученикам задачку и тут же сообщает правильный ответ. А объяснить?.. Даже сильные игроки не всегда в состоянии рассказать, почему они сделали именно этот ход. А уж научить программу объяснять свои ходы на доступном человеку языке... На мой взгляд, задача на грани невозможного. В итоге — довольно очевидно, что для обучения такая программа не подходит.

Для чего еще ее можно использовать? Самообучение? Возможно... Не могу го-

ПРАВИЛА ГО

1. Сначала на поле ничего нет.
2. Первыми ходят черные, а потом — по очереди.
3. Камень ставится на крестик поля и не передвигается.
4. Играя, надо поделить поле между собой, огораживая его своими камнями. Соревнуйтесь, кто огородит больше.
5. Если камень (или группа камней) окружен чужими камнями и не осталось связи с пустыми крестиками поля, то он должен быть снят. Снятые камни сохраняются до конца игры.
6. Есть места, куда камень ставить нельзя. Это там, где рядом нет пустых крестиков или своих камней, а только чужие камни.
7. Можно ставить камень посреди чужих камней, если при этом у них самих не осталось свободных крестиков и они снимаются с поля.
8. Снимать друг у друга камень на одном и том же крестике поля можно только через ход.
9. Игра заканчивается, когда на поле не осталось свободных крестиков, которые можно еще огородить и сделать своими.
10. Победил тот, у кого оказалось больше огороженных пустых крестиков поля в сумме с пленными и снятыми камнями.

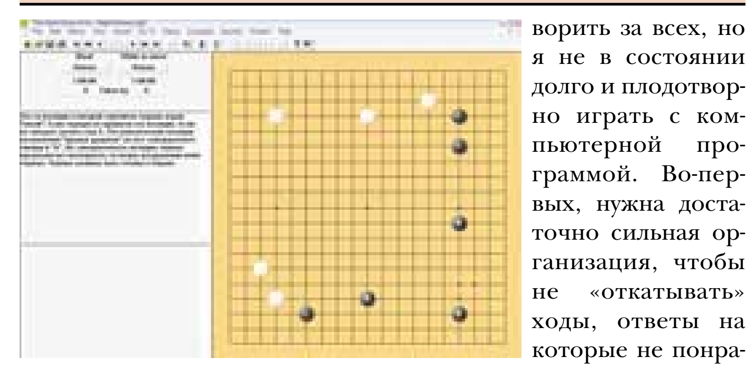
(Игорь Гришин.)



СТРАТЕГИЯ ГО

Вначале занимаются четыре угла,
Чтобы защитить их и влиять на стороны.
Затем блокируются линии вдоль сторон
Так, чтобы расставленные камни издали следили друг за другом.
Затем сделай ходы большого и малого коня (всадника),
Подальше, один за другим.
Так группы выпрыгивают из границ и препятствий
И получают путь к центру.
Убежав, они останавливаются и готовятся к дальнейшему движению:
Куда лететь – направо или налево?
Там, где путь узок и враг многочислен,
Они не смогут уйти далеко.
Но, если сами многочисленны, но не имеют плана,
Они будут бесцельно сбиваться в кучу, как стадо овец,
И всегда будут в обороне,
Тогда как щелчки противника будут сыпаться на них со всех сторон.
Вместо того чтобы атаковать противника, где он силен,
Защити свои слабые места
И затем пошли удар молнии в его жизненные пункты.
Если это выгодно, выбери момент, чтобы захватить его.
Если есть удобный случай, ты можешь сделать себя сильным.
Но, если ты слишком жадно будешь стремиться захватить его,
Он разорвет твои стены,
И тогда прорыв плотины будет не остановить,
И случится наводнение, и поток разольется далеко
и широко...

*Отрывок из поэмы Weiqi Fu
(«Рапсодия Го»), Ма Ронг (? – 166 н.э.)*



Many Faces Of Go, безусловно, обладает самой привлекательной графикой (с гибкой настройкой) и удобным управлением.

ворить за всех, но я не в состоянии долго и плодотворно играть с компьютерной программой. Во-первых, нужна достаточно сильная организация, чтобы не «откатывать» ходы, ответы на которые не понравились. Допустим, мы с этим справились. Что дальше? Сыграли партию, начали разбор... Опять игра в одни ворота. Объяснить ходы программы практически невозможно. Значит, ищем ошибки в своих. Это полезно. Но насколько долго этим можно заниматься? Моих сил хватает только на одну партию. В то время как свои партии с другими людьми я разбираю подолгу и по нескольку раз. В игре с программой мне не хватает «души». Игры получаются «мертвыми»...

Как и в любой игре, в Го очень важно чувствовать напротив себя человека. Возьмите любую КИ с многопользовательским режимом – что интереснее, играть с компьютером или с живыми людьми?

Кроме того, в результате распространения Интернета доступ к живым игрокам становится все более и более свободным. В Сети всегда можно игрока, равного тебе по силе. Либо значительно более сильного, чтобы сыграть обучающую партию с последующим разбором. Либо более слабого, чтобы выступить в роли учителя. Поиск своих и чужих ошибок – очень важный момент в развитии игрока. Неоднократно слышал мнение, что самостоятельно научиться сильно играть в Го практически невозможно. Для этого нужно либо найти учителя, либо вступить в клуб. Пусть даже виртуальный. Таким клубом может служить «Русская комната» на KGS (что такое KGS и с чем его едят – см. на врезке на следующей странице. – **Прим. ред.**), где всегда можно получить совет, попросить разобрать позицию и, конечно, сыграть как обычную, так и обучающую партию.

Может ли компьютерная программа заменить все это? Нет! Ну и нужна ли она тогда? Мне кажется, создание такой программы – скорее вызов программистам и математикам. Даже я подумываю о путях реализации такой программы. Может быть, даже займусь этим серьезно...

Вред

.EXE: Хорошо, тогда давайте взглянем на проблему с другой стороны. Может ли хорошая программа навредить человеку и Го?

Д.П.: Думаю, что это вполне реально. Насколько вы можете быть уверены, что ваш Интернет-противник не будет использовать подсказки сильной программы? А вы сами в состоянии справиться с соблазном применения такой программы для того, чтобы вытянуть «безнадежную», на ваш взгляд, позицию? Не будет ли появление сильных Го-программ закатом Го в Интернете?

И.В.: ...И даже если исключить жульничество, сильные программы все равно не сделают нашу игру богаче. Игроки будут щеголять ловушками и оценками, запомнившимися из упрощенных компьютерных обзоров. Что такое ловушка? Это ситуация, в которой я знаю правильные ходы, а противник, по моему мнению, не знает. Вооруженный вычислительной мощью Го-программы, я буду провоцировать соперника на ошибку.

Игра по шаблонам не выдумка. Все игроки пользуются мнениями экспертов («профессионалы никогда так не играют», «профи считают, этот процесс выгоден белым»), причем обычно мы не можем проверить и обосновать эти мнения. Иногда я внутренне сопротивляюсь стандартным рекомендациям, но заставляю себя играть «как принято», потому что экспромт обычно наказывается.

Бывало даже, что мой удачный эксперимент вызывал моральное осуждение противника: мол, ты сыграл неправильно, а я стремлюсь к красоте игры и не знаю опровержения твоих грязных приемов. Компьютеризация привнесет сюда лишь дополнительный привкус: объяснение есть, вот оно – дерево вариантов и статистически обоснованные оценки, только ни один профессионал не способен осмыслить эти данные.

Таким образом, самостоятельное творчество потеряет стимулы. Механизированная игра по заученным шаблонам будет скучной для зрителей, поэтому финансовая и

моральная поддержка спортивного Го прекратится. Может быть, расцветет искусство композиции, в стиле «Игры в бисер» Германа Гессе, но для этой роли куда больше подходит игра «Жизнь» Конуэя. Все остальные логические игры будут вымирать раньше и быстрее, но это слабое утешение.

Р.С.: Прогресс едва ли может помешать, а истина редко бывает вредной. Если программа научится играть в Го, то людям будет чему у нее поучиться. Но пока прогресс в компьютерном Го неочевиден. Так, программы, выигрывая друг у друга и формально становясь все сильнее и сильнее, не всегда реально повышают уровень компьютерного Го. Навредить, в смысле лишить человечество очередного поля для состязания, как это фактически произошло в шахматах? В принципе, это возможно, но дело не ближайшего будущего.

ВЕБ-РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Онлайн

Второй путь предполагает игру в реальном времени, когда партнеры обмениваются ходами фактически в темпе реальной игры. Первые такие серверы использовали протокол telnet, поскольку ранние версии html не позволяли динамически менять картинку игрового поля. В telnet-серверах приглашение к игре, обмен ходами, общение и просмотр партий осуществляются в режиме командной строки. Такие киты мира Интернет-Го, как **IGS (International Go Server, www.pandanet.co.jp/English)** и **NNGS (Noname Go Server, http://nngs.cosmic.org)**, используют telnet-протокол и сегодня.

Впрочем, необходимость вводить команды вручную почти исчезла с появлением специальных программ-клиентов (например, **Jago, www.rene-grothmann.de/jago**), облагораживающих стандартные протоколы Го-серверов удобным графическим интерфейсом. Современные серверы используют графические клиенты, у которых протокол обмена данными невидим и неощутим для пользователя.

По мере распространения Го своими серверами сочли необходимым обзавестись и такие гиганты, как **Microsoft (http://zone.msn.com/go)** и **Yahoo (http://games.yahoo.com)**. У каждого из серверов есть свои поклонники и противники (равно как и свои достоинства и недостатки), их сравнение — тема для отдельной публикации. Большинство онлайн-серверов умеют подбирать партнера нужного уровня игры, играть с учетом времени или без, просматривать чужие партии, подсчитывать результат, разбирать партию и вести рейтинг игроков по результатам сыгранных партий. Не обходятся онлайн-сервера и без чат-комнат, как общих, так и приватных.

Начинающим игрокам мы рекомендуем сервер **KGS (Kiseido Go Server, http://kgs.kiseido.com)**. У KGS удобный интерфейс, аудитория абонентов довольно обширна и, что немаловажно, есть «Русская комната», где регулярно собирается компания русскоговорящих игроков, проходят лекции, сеансы одновременной игры с мастерами и разбор сыгранных партий, просто дружеское общение. Найти инструкции по подключению можно здесь: **http://igo.iskra-net.ru/FAQ1.htm**.

(Алексей Рыбаков.)

Самоустранение

.EXE: Может быть, задачу программирования Го вообще оставить в покое? Лучше для людей, в нее играющих, лучше для самой игры...

И.Г.: Го — это стратегия от начала и до конца. Абсолютная, тотальная стратегия. Машина не играет с тобой в Го. Она симулирует этот процесс. Подменяет его чем угодно. Нет стратегии, нет мастерства, нет Го!

А.Р.: Не стоит забывать, что результат и основная цель Го-программирования сегодня — не создание электронного самоучителя Го или еще одного сильного игрока, а попытка приблизиться к пониманию мыслительных механизмов человека, то есть в конечном итоге — познанию себя. Разве этого мало?

Р.С.: Говорят, что сейчас человек не только научился познавать истину окружающего мира, но и наделять окружающий мир собственной истиной. Или верой. Игра Го — это мир. Не стоит его рассматривать через призму будущей компьютеризации — сейчас это мир людей. Игра Го — это и спорт, и профессия, и наука, а для кого-то — бизнес. И для всех это образ жизни и мыслей. С компьютерами Го-мир не стал более прагматичным. Интернет не сделал игру суше. Сегодня, как никогда прежде, игра Го отражает главную особенность человеческого бытия — находить радость в общении.

Мистический финал

Рустам Сахабутдинов рассказал о такой мистической закономерности в Го-программировании: как только люди достигают серьезных результатов, они неожиданно и по разными причинам сходят с дистанции. Получают предложения от крупных корпораций, богатеют, меняют область занятий, теряют интерес к своей задаче.

Так случилось с Янушем Крашеком, автором первой программы, выигравшей европейское первенство. Так случилось с Марком Буном, пожалуй, самым талантливым среди программистов Го. Александр Мельников, автор самой сильной, чрезвычайно перспективной российской Го-программы, также покинул эту область. Случайность? Возможно, но обратите внимание: ротация чемпионов мира среди компьютерных программ намного выше, чем у людей.

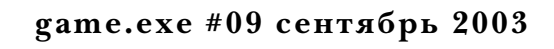
Серьезный столик для игры в Го (гобан) может стоить половину московской квартиры. Впрочем, стоимость доски никак не влияет на качество игры.

За день до сдачи номера в печать Сахабутдинов позвонил мне из дома: «Только что в чате KGS встретил самого Марка Буна! О чем его спросить?» — «Попросите его прислать фотографию в полиграфическом качестве! Нет, лучше спросите, почему он забросил своего «Голиафа»! Если ваша, Рустам, «теория заговора» верна — он не сможет ответить на этот вопрос». Рустам засмеялся: «Минутку, минутку...» В трубке защелкали клавишами: «Он пишет...». А потом мобильный вдруг замолчал. Я посмотрел на экран — он был девственно пуст.

Практический финал

Следующим летом, ровно через год, в Москве пройдет 7-й Всероссийский Го-конгресс. В его рамках будет проводиться чемпионат России среди компьютерных программ по игре Го. Друзья, еще не поздно принять в нем участие! Размер призового фонда, регламент, условия участия и другие вопросы можно выяснить у Рустама Сахабутдинова, написав ему по адресу rustam@istel.ru.

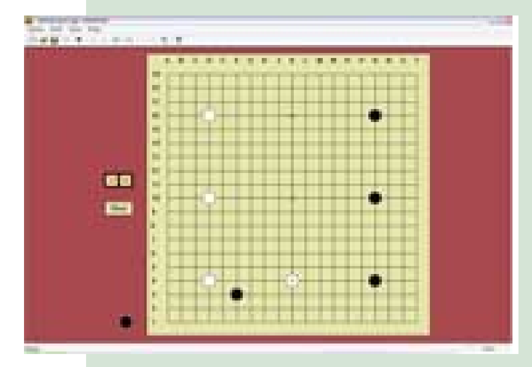
Беседу вел Олег Хажинский.



ПРАКТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ В ГО-ПРОГРАММЫ

Попытки научить компьютер играть в Го начались в 60-х годах ушедшего века. Первая программа, способная играть полные партии, называлась Al Zobrist (автор Albert L. Zobrist). Однажды в игре против Джорджа Кована (George Cowan) она выиграла 7 очков! Случилось это 17 ноября 1968 года...

Несмотря на впечатляющее достижение Al Zobrist, первые коммерческие Го-программы появились в продаже лишь в 80-х годах, а программ, способных состязаться с игроками мастерского уровня, нет и сейчас. На сегодня существует порядка двух десятков программ, играющих в Го в различную силу. Некоторые из них не имеют англоязычного интерфейса и почти неизвестны в Европе и Америке. Некоторые распространяются как freeware- или shareware-продукты.

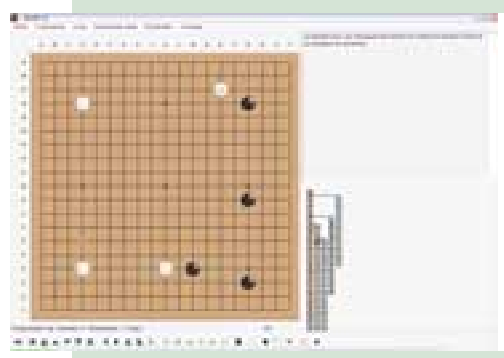


WinHonte. Интерфейс пользователя не блещет разнообразием и комфортом, но аккуратен.

Допрос с пристрастием

Использовать Aya (http://plaza15.mbn.or.jp/~yss/aya472e.zip или свежий .EXE DVD) мы рекомендовали бы только счастливым владельцам древних Pentium 60 или тем, кто совсем не дружен с компьютером: лежащий в основе этой программы поисковый алгоритм не требователен к ресурсам, а установка крайне проста: достаточно распаковать архив и запустить Aya.exe. На этом достоинства данной программы заканчиваются. Процитируем ее автора, Хироши Ямашита (Hiroshi Yamashita): «Если вы или ваша программа не можете обыграть Aya — вы играете очень, очень слабо». На чемпионате программ в Гифу (Япония), прошедшем в августе с.г., Aya заняла 11 место из 17-ти. Интерфейс программы обладает минимальной функциональностью и крайне неудобен.

Другая бесплатная программа, использующая модель нейронных сетей, WinHonte (www.jellyfish-go.com/win_honte.exe + наш диск), незначительно опережает Aya как в удобстве интерфейса, так и по уровню игры. Разработка программы продолжается, авторы (компания Jelly Fish AS), просят присылать отзывы о своем творении. Пишите — вам воздастся.



Jago. Симпатичная доска, милые камни, удобный граф вариантов.

Среди бесплатных программ куда привлекательней выглядит GnuGo — проект с открытым исходным кодом, который также можно скачать в скомпилированном виде для Windows (www.public32.com/games/go/gnugo-3.4-vc.zip) и других платформ. Впрочем, есть и проблема: GnuGo не имеет встроенного графического интерфейса. Придется немного потрудиться: скачать и установить бесплатную клиент-оболочку, например, Jago (www.rene-grothmann.de/jago/download/jago95i.exe), установить Java 1.3. В итоге вы убьете сразу кучу зайцев: получите клиент для игры на серверах IGS/NNGS, редактор sgf (общепринятый формат записи партий Го в цифровой форме) с поддержкой комментариев на русском, интерфейс к GnuGo. Вам следует лишь запустить Jago, выбрать из меню «Действия» строчку «Играть в Го (GMP)» и в открывшемся окне указать полный путь к GnuGo.exe (не забыв про кавычки, если в строке содержатся пробелы).

Единственным не вполне удобным моментом является подсчет очков: перед их подсчетом придется вручную удалить пленные камни с доски. Коми (компенсация за право первого хода, передается перед началом партии игроку, который ходит вторым, и учитывается вместе с другими камнями, захваченными в плен в ходе игры) также не учитывается. С GnuGo можно также сыграть через Интернет на сервере NNGS. Играет программа довольно неплохо, хотя и уступает таким коммерческим проектам, как ManyFaces и Go++: шестое место на чемпионате в Гифу — не так уж плохо для некоммерческого проекта с открытым кодом! Бать может, кто-то из читателей пожелает присоединиться к коллективу разработчиков этой славной программы?..

Это многоликое Го

Дэвид Фотланд (David Fotland) начал работу над программой, играющей в Го, в начале 80-х. Первые версии, работавшие под HP-1000, Vax и PA-RISC, раздавались бесплатно — для тестирования. Позже игра, обретя имена «Igo» (DOS) и «IgoWin» (Windows), стала реализовываться коммерческим образом. Начиная с версии 7.0, программа называется Many Faces Of Go (MFG), она неизменно занимает верхние строчки рейтинга в чемпионатах компьютерных программ. Впрочем, на том самом чемпионате в Гифу Many Faces была лишь пятой...

Полная версия MFG, разумеется, сугубо коммерческий продукт, для продажи которого Фотланд создал компанию Smart Games (www.smart-games.com/manyfaces.html). Ограниченную бесплатную версию, играющую на доске 9x9, можно скачать здесь: www.smart-games.com/igowin.exe. Или же найти на нашем замечательном диске (в том числе раритетный DOS-вариант).

Актуальная (11-я) версия программы является уникальным и чрезвычайно функциональным комплектом из собственно играющего движка, sgf-редактора (поддерживаются комментарии на русском), клиента для IGS-серверов, сборника задач, базы данных профессиональных и любительских игр (с комментариями на английском), самоучителя джосеки и фусеки («фусеки» — дебютная фаза игры, «джосеки» — формы гармоничного раздела угловых зон доски) и интерактивного учебника по правилам игры.

Играет программа довольно сильно, и, если на мгновение забыть о том, что состязаешься с бездушным роботом, и перестать искать бреши в алгоритме, с ней можно разыгрывать в меру интересные партии. Кроме того, здесь неплохо реализована функция подсчета результатов. Статус пунктов территории и пленных камней можно изменить вручную, но это требуется не так уж часто — обычно программа корректно определяет живые и мертвые группы. Есть возможность регулировки силы игры программы, что может быть полезно для компьютеров с ограниченными ресурсами, — на максимальном уровне игры на обдумывание хода в сложных ситуациях может уходить значительное время. Есть функция отображения ходов, из которых программа производит выбор, и мотивации выбранного хода...

Одни плюсы

Свою программу Мик Рейс (Mick Reiss) начал писать в 1983 году, увидев на обложке компьютерного журнала объявление о призе в тысячу фунтов за самую сильную Го-программу. Играть в Го юноша не умел, но тысячу фунтов получить хотелось. Пришлось идти в один из лондонских Го-клубов, в надежде постичь основы игры...

Когда Мик впервые вывел свое творение «в люди», сам он играл на уровне 25 кю, ну а программа еще слабее. Первый чемпионат его программа покинула уже в первом раунде. Но неудача не смутила автора. С 1995 года основным и единственным источником дохода Мика становятся продажи его Го-программ. На сегодня программа, написанная на языке С, содержит 110000 строк кода и обширную базу данных паттернов.

Go++ (www.goplusplus.com) не отличается комфортным интерфейсом ManyFaces и развитой побочной функциональностью, однако на последнем чемпионате компьютерных программ в Гифу выиграла у Many Faces и большинства других программ, заняв третье место. Таким образом, в настоящий момент Go++ можно считать сильнейшим коммерческим программным продуктом, доступным на западном рынке.

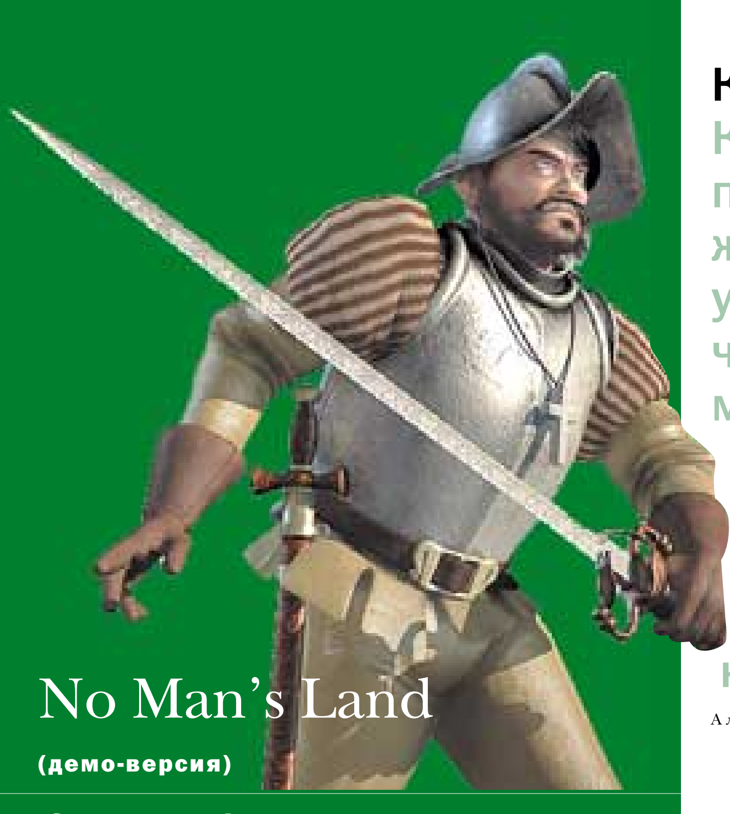
Алексей Рыбаков.



Склоните головы перед Go++. Скромный и аккуратный интерфейс скрывает один из лучших игровых движков по цене в три раза меньше MFG!

Превью



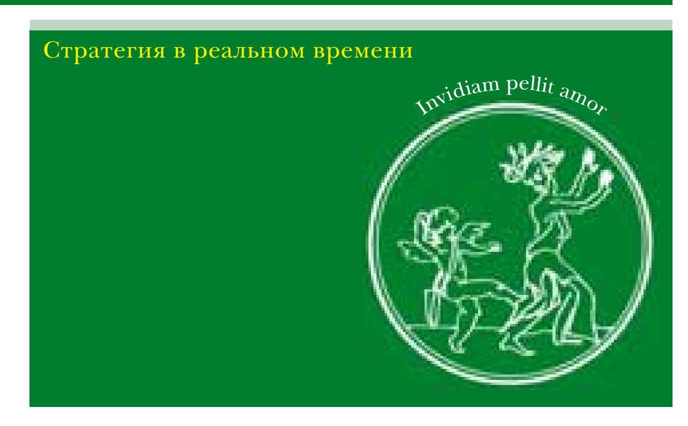


No Man's Land

(демо-версия)

«Завоевание Америки», которое натянули на трехмерный каркас и безнадежно упростили.

Стратегия в реальном времени



www.nomans-land.de

разработчик: Related Designs (www.related-designs.de)

издатель: CDV Software (www.cdv.de)

дата выхода: Осень 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 210 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Боб Колайко (Bob Colayco) дышит на нас оптимизмом со страниц сайта GameSpot (www.gamespot.com): «No Man's Land готова преподнести люителям RTS нечто новое по сравнению с другими играми жанра». Что это за «нечто» такое — в тексте не упоминается.

Колумб Reloaded

Какой-то в науке творится, простите, бордельеро. Инженер, к примеру, из Барнаула изобрел велосипед, за что и удостоился золотой медали Женевской выставки, награду за изобретения в области механики на которой не вручали до этого полтора десятка лет. Удачная шутка, не находите?

Александр Металлургический

С чувством юмора, к сожалению, хорошо далеко не у всех. Прознав о вышеописанном прецеденте, немецкая контора Related Designs понеслась открывать Америку (extended and enhanced version, разумеется), но с раздачей слонов мы спешить настоятельно не рекомендуем. Потому что нам такой прогресс не нужен. Хотя велосипеды, конечно же, безмерно обожаемы жителями азиатского континента, равно как и Америка...

Что касается No Man's Land, то выносить о ней какое-либо суждение по двум демо-миссиям не представляется возможным. Не будете же вы, в самом деле, рассуждать о прелестях того или иного байка, приложив к своей пятой точке отдельно взятое седло или покрутив в руках самостийную педаль? Для разрешения подобных вопросов у нас в штате имеются специально обученные велофристайлеры и RTS-патологоанатомы. Слушайте их внимательнейшим образом.

Детская жестокость-2

Эксперты говорят, что No Man's Land — это приснопамятное «Завоевание Америки», которому на голову упал телеграфный столб. Курс реабилитации абсолютно не помог пострадавшему: у пациента начисто вылетела из головы теория больших чисел, и оно (существо) уже никогда не сможет считать до 16000. Только до ста — и то с большими затруднениями. Досчитав до третьего десятка, внезапно начинает дико тормозить и пущать слюни ртом. Что такое «формации» и какой от них прок, тушка тоже объяснить не в состоянии и лишь упрямо мычит, показывая знаками, что rush никто не отменял и пользоваться надлежит только им, иначе начнет болеть мозговая мозоль. Среди прочих побочных эффектов сотрясения — асинхронизация импульсов глазного нерва, в силу чего доселе плотно утрамбованная ландшафтная окрестность кажется бугристо-

объемной. Не обращайте внимания — это всего лишь обман зрения: на самом деле поверхность плоская, что твоя столешница, над уровнем моря не возвышается даже на вершок и вращать себя не позволяет ни при каких условиях. Врачи между тем делают вполне оптимистичные выводы: дескать, если при общении с «Завоеванием Америки» многотысячные толпы юнитов с визгом разбегались из-под вашего мышекурсора, выказывая явное неуважение, а вы ежечасно интересовались у определенных лиц, на кой они впарили вам дорогущий hi-end-компьютер, то вот она, панацея — No Man's Land, жадная до ресурсов аппаратных и не нуждающаяся в ресурсах умственных.

Костыли для мозга — в студию!

И напрасно — означенной игре, а также всем, кто к ее созданию приложил не вполне определенные и не всегда цензурные части тела, явно необходимо впрыскивание лошадиной дозы серотина. Первая же миссия на морскую тематику наглядно демонстрирует любопытствующей толпе вялую дееспособность игродвижка. Стеклянные воды, горящие пашни, имеющие слабое отношение к жизненным реалиям пропорции элементов окружающего мира и прочие несуразности, от которых мы уже, признаться честно, поотвыкли за время общения с Настоящими Историческими Стратегиями.

Взять, к примеру, представителей военно-морского флота. Корабли, в отличие от собственных аналогов в том же WarCraft III, имеют, знаете ли, вполне себе аутентичную продолговатую форму и через это доставляют игростратегу известные неудобства. Полюбуйтесь на деревянных красавцев — вон они, выстроившись плотной «свиньей», несутся к вражьему порту. Внезапно из тумана войны вываливается стайка пиратов, и вместо парада мы имеем счастье наблюдать забег в мешках по бездорожью. Видите ли, дело в чем: разработчики, мня себя корабельных дел знатоками, разместили на судах пушки вдоль бортов — чтобы дать залп (который вовсе и не залп, а самая что ни на есть пулеметная очередь), корабль должен повернуться к противнику боком. Вот тут-то, собственно, и начинается цирк: эскадра, сбившись за время плавания в кучу на манер пригоршни карандашей в тесном пенале, начинает дружно готовиться к бою. Кораблики аутентичными своими формами натыкаются то на нос, то на корму близплывущего, застревают, скребут друг друга шпангоутами, бессильно обвисают парусами и молчат пушками. Безнадежная ситуация усугубляется тесными берегами и неандертальским pathfinding'ом, — пока вы, чертыхаясь на чистейшем наречии испанских конкистадоров, вручную рассупониваете своих подопечных, немногочисленные и потому не испытывающие предательской тесноты пираты радостно галдят, осыпая вашу эскадру тоннами ядер. Карррамба!



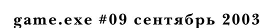
При желании избыток ресурсов можно израсходовать на немногочисленные апгрейды. К сожалению, апгрейда, добавляющего мозгов боцману, не предусмотрено.

«Ломать — не строить», — думали наивные англичане, наседая на форт Свободолюбивого Американского Народа. Через секунду зависшие в воздухе пушечные ядра найдут свои мишени, и наседать станет некому.

С тяпкой по жизни

Жизнь юнитов на суше, коей посвящена вторая демо-миссия, не обременена столь ужасающими подробностями и вполне укладывается в рамки приличий. Фермеры, ловко уворачиваясь от картечи, снабжают базу разнообразнейшими ресурсами, возводят укрепления и позволяют в случае вопиющего недобора призывников забрить себя в солдаты. Враг вял и неинтеллигентен: в то время как неприятельские пушки расстреливают никому не нужные частоколы вдоль приусадебных участков, вы возводите по периметру базы несколько вышек с вертухаями и не дуете в ус. При желании взамен человека с ружьем на вышку дозволяется загонять артиллерийский расчет, и тогда нападающим остается лишь бессильно грызть землю. Тривиальщина. Справедливости ради хочется даже отметить замечательные скриптовые сценки (позаимствованные сами понимаете где), в ходе которых разнообразные, но бесполезные герои (тоже, кстати, позаимствованные) решают судьбы американского народа в перерывах между прополкой брюквы и разведением солдат в неволе. Зрители рыдают и просят уже вкатить в зал тележку с чугуниевыми «оскарами».

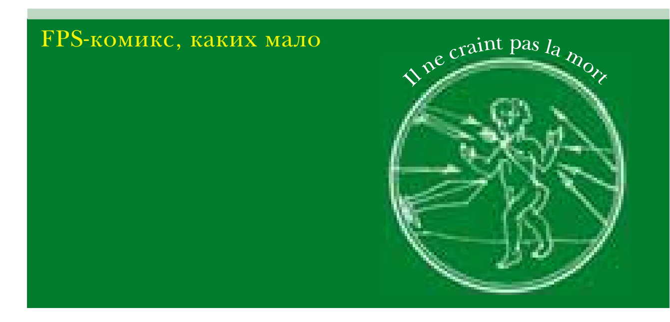
Что в итоге? Неустойчивая, недружная конструкция: реализм наступает на пятки играбельности, а та в свою очередь больно бьет под дых интересность. Последняя падает ничком и более не шевелится.



XIII

(демо-версия)

Отрывки сумбурной, но милой истории об амнезийном охотнике на президентов, сначала убегающем, а потом освобождающем целую американскую военную базу. Как? Зачем? Кто просил? Не спешите.

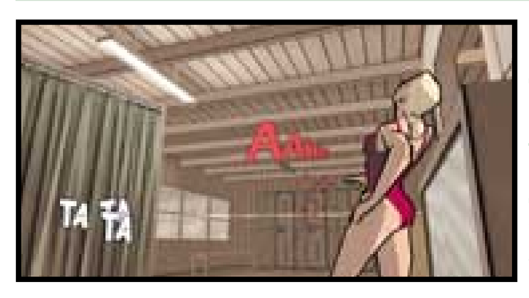


FPS-комикс, каких мало

www.xiii-thegame.com	
разработчик и издатель:	Ubi Soft (www.ubi.com)
дата релиза:	Сентябрь 2003 г.
объем демо-версии:	84 Мбайт (см. ее на наших дисках!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 8.1+, 120 Мбайт на жестком диске.



Скриптовые сценки на движке смотрятся еще более мультяшно. Как будто потрудился кровожадный брат-близнец У. Диснея.

Картунизация Борна

С троекратным галльским поцелуем на сцену выкатывается легкомысленная импровизация на тему приболевших амнезией агентов. Ход настолько избит сначала бульварными бумагомарателями, а затем истребителями целлулоидных запасов родины, что…

Александр Вершинин

От XIII, несмотря на сюжет повышенной залапанности, так и тянет непринужденной морской свежестью: в ровных рядах по-овечьи клонированных шутеров мультпродукт Ubi Soft — наша таблетка, драгоценный порошок, способ протянуть до оазиса Half-Life 2 и не отупеть в пути.

Не стреляйте в белых го…

Может выйти боком. Особенно если голубь сидит в кабриолете, приветственно делает толпе ручкой, а в свободное время правит страной. С течением лет все более очевидно, что в момент покушения на Джона Ф. Кеннеди в каждом окне окрестных многоэтажек стояло по человеку со снайперской винтовкой и как минимум дюжина из них вела прицельный огонь. Сразу после выстрела снайперы разбежались, как испуганные лани, во все стороны света; не среагировал лишь тов. Л.Х. Освальд, считавший себя идейной чегеварой, а не оленем женского пола. Бог ему судья… Важно, что одного из благополучно улизнувших вскоре вынесло волной на Брайтон-бич и вот теперь он мается дилеммой: стрелял или не стрелял?

В процессе регрессивных мучений Тринадцатого, а это единственное известное имя героя, он палит так много и столь метко, что любой менее самоуверенный тип немедленно помчался бы склонять буйну голову к жандармам, в участок. Но не мы, нет! Открывающая игру и демо-версию сцена поставлена просто отменно: заблюренный от слабости взгляд, склонившаяся над Тринадцатым девица из любимого сериала о спасателях, автоматная очередь из «калашникова» сквозь деревянную дверь, звон разбитого стекла, беспомощная кукла тела на полу и вламывающиеся в хрупкую хижину головорезы… Технология cel shading крадет у картинки богатство палитры, но компенсирует займ детским ощущением нереальности происходящего. Сходные чувства можно испытать, когда в кинотеатре вместо



Вертолет нехотя вращает винтами и отнюдь не стремится развеять впечатление, что его таскают на леске. Действительно, зачем?

задекларированной бондианы вдруг закатывают «Остина Пауэрса». Стиль игры мутирует соответственно: вместо сосредоточенного профессионализма — бесшабашная ковбойская удаль. Тем более что с револьвером Тринадцатый обращается так, как учил великий Сережа Леонов: не глядя, три патрона подряд, взвод раскрытой ладонью левой руки...

Загляденье

Искусственный интеллект многочисленных негодяев и сам процесс расправы над ними не доставляет эстетического наслаждения, впрочем, не для того, не для того их работали! Но лишь только теплая волна от созерцания подмультяшенных ландшафтов начинает оседать, возникает подозрение в мимолетности геймплея XIII. К счастью, обманчивое. Авторы умело эксплуатируют бездонный культурный пласт комиксов (до них в этой сокровищнице геймплей-находок копалась редкая сволочь, какая была последней, уже и не упомнишь). Вот первая из замечательных находок: визуализация звука. Как только Тринадцатый застывает на месте и берет дыхание на поводок, его чуткие уши начинают видеть, считайте, насквозь. Представьте, за стеной прогуливается часовой: «Тап-тап-тап!». Выведенные правильным комиксным фонтом каракули утиным гуськом прыгают вслед за папами-каблуками. «Уаммм!» — вонзается в лоб охранника арбалетный болт. «Ву-у-ушшшш...» — пролетает «Харриер». Правильная раскладка звука, сложная математика распространения волн — это, конечно, очень здорово, но геймплею помогает редко. Даже в хваленом Thief. Мы, игроки в FPS, племя воинственное и примитивное: вы нам серенаду не пиликайте, напишите, мол, «старина Бах» — и нам понравится...

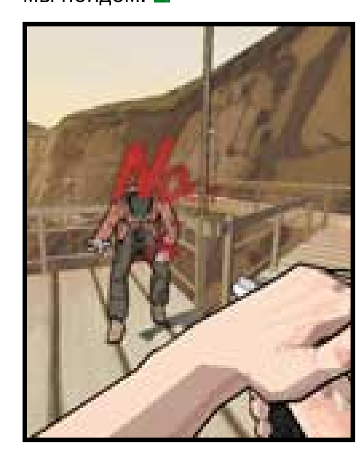


Упс! I did it again.

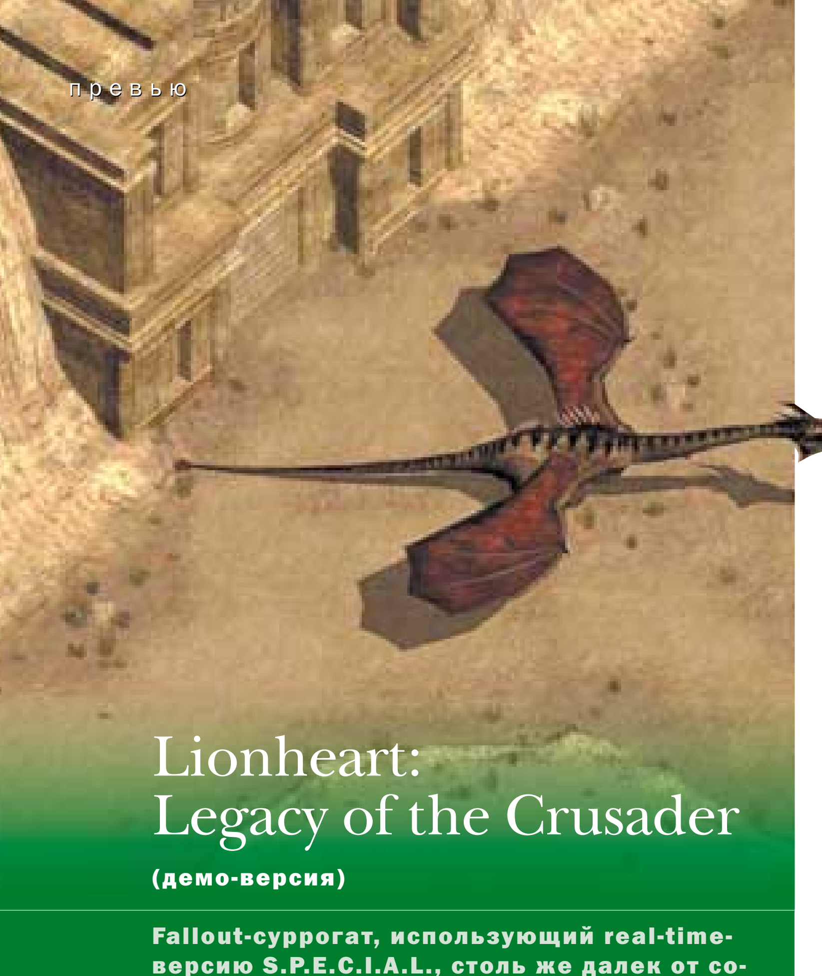
После картунизации звука наступает черед графики... еще раз! Этим трюком комикс раздвигает физические рамки дисплея. В XIII экран шире и глубже, вот те истинный крест. Редакция краем уха слышала об изобретении многооконных интерфейсов, но воочию узрела их человеческие лица только сейчас. Рисуйте: бежит по краю клифа какая-то козявка, то ли два пикселя, то ли Кофи Аннан с ручным утконосом Джульеттой. А умная XIII говорит и показывает в крохотном зум-окне: «Нет, не Варгас Льоса с домашним пингвином, а неприятный бритый гад с пятизарядным шотганом». И сразу весело на душе, ведь по ошибке прикончить Хуана Карлоса Самаранча и семь его приемных детей-эскимосов было бы ох как досадно. А зум-окно лижет руку с гранатой и преданно виляет хвостом. Вот катается по заливу на катере серый плащ и орет, чтобы Чертову Дюжину немедленно отправили к чертовой бабушке. Он далеко, без душки Окна его и не разглядеть, а с Окном — заправила во весь рост, в треть экрана. Лицо запомним... На охоте без Окна тоже скучновато. Жахнешь кому-нибудь в лоб из арбалета, Окно метнется, принесет фотохронику: как болт сказал «уамм», как брызнула клубникой кровь, как искренне удивился лысый мордоворот. А из черепа — желтый болт. Хокку.
Окно — непоседа. Подловит падающего со скалы негодяя, покажет со стороны, как мы поднимаемся на лифте, что происходит на том этаже, куда едем, все одновременно и в пределах вашего любимого монитора-двенадцатидюймовочки. Мультифункционально, многоприятно, разносторонне и атмосферотворяще. Натурально, загляденье!

Папа Комикс, мама Аркада

Оборотная сторона медали, как обычно, не подарок. FPS без механизма спасения игры в наших краях не видели уже давно. А если кто выдумывал такую блажь, его быстро уговаривали, и через пару дней вслед за релизом следовал savegame-патч и премногие извинения девелоперов. Мол, не знали, что муж волшебник... Интересно, сколько продержится релизная версия XIII без спасенных игр?
Из двух демо-уровней наиболее приятен прибрежный, открытый всем ветрам. Там cel shading на пике обаяния, в унылых стенах военной базы оно сохнет, ему скверно. Плохеет и нам: меньше зум-врезок, скучная лихорадочная пальба из M-16, нетерпимость игры к ковбойским выходкам и ошибкам вообще. Нет, так дело не пойдет, товарищи французы! Нам, пожалуйста, легкость бытия, море промежуточной мультипликации и — обязательно! — отлично натасканное Окно. Вот тогда, как поется в старинной английской охотничьей, на охоту мы пойдем.



Этот несчастный пытался узнать у Тринадцатого, который час...



Lionheart: Legacy of the Crusader

(демо-версия)

Fallout-суррогат, использующий real-time-версию S.P.E.C.I.A.L., столь же далек от совершенства, сколь мы — от Fallout 3.

Ролевая игра



http://lionheart.blackisle.com
разработчик: Reflexive Entertainment (www.reflexive.com)
издатель: Black Isle Studios (www.blackisle.com)
дата релиза: 12 сентября 2003 г.
объем демо-версии: 159 Мбайт (см. ее на наших дисках)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 261 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Некий оптимист с сайта GameSpot (www.gamespot.com), известный в миру как Непроизносимое ФИО (Giancarlo Varanini), расписывается в полном отсутствии у себя всего любого: «Lionheart вполне миловиден, насыщен спецэффектами и разнообразными features, рисованный мир набит множеством мелких деталей...». Продажный пофигатор (извините, дефченки).

Very S.P.E.C.I.A.L.

Дорогие поклонники, успокойтесь. И расходитесь по домам. Крестный отец постъядерщины Брайан Фарго (Brian Fargo) здесь не живет и даже мимо не проходил, посему клевать вам тут нечего. Еще раз повторяю: не Fallout. Вон, приглядитесь повнимательнее к вывеске заведения — даже название другое.

Александр Металлургический

В каком горячечном бреду нашим reflexivным уникумам пришла в голову идея делать РПГ на движке от трэш-нетленки Zax: The Alien Hunter, даже представить трудно. Какими обещаниями эти кадавры запудрили голову Black Isle Studios, знают лишь привокзально-киевские цыганки. (Между тем наше коллективное сердце чует, что тут не обошлось без ящика «паленой» текилы натощак и дьявольского сговора.)

Не суть. Результирующий мутант — это все равно Zax, небогатый интеллектом аркадный фрик, неумело пытающийся жить по благородным правилам с.п.е.ц.и.а.ль.ной системы. Впрочем, все равно давайте радоваться — могли ведь вообще из Crimsonland выстрогать.

Сюрпризы начинаются ab ovo. С самого, значит сказать, рождения персонажа. Следуя установке из центра, папакарлы тщательно пытались не испохабить культовый S.P.E.C.I.A.L., но дурное дело — оно нехитрое. Систему отделали так, что не признает даже родная папа, а если даже и, то все равно будет долго сомневаться в родственных связях и недоверчиво мять в руках свидетельство о рождении.

В новообретенном активе — четыре расы, слабо отличающиеся по характеристикам, но, по слухам, сулящие известное разнообразие в межплеменных отношениях народонаселения. В демо-версии эти особенности практически никак не проявляются — то ли их все-таки нет, то ли потому, что на пять областей приходится только двое более-менее разговорчивых персонажей. Кто в этом виноват, мы знаем, но не скажем. Вы ж и так все понимаете. Зато все перки и трейты, что были в Fallout, тщательно выкорчеваны и пересажены на новое место. При большом желании можно



Внутри симпатичного красного кристалла томятся несколько мертвяков. Своеобразная XP-консерва для приключенцев и, по совместительству, одна из немногих eye-candies демо-версии.



Инвентарь и дерево умений. Список заклинаний столь же разнообразен, сколь и малополезен: в демо врагов намного проще рубить пополам, нежели закидывать колдовской дрянью.

даже изладить своего «постъядерного» героя, заменив бейсбольные биты двуручными хвосторубами, а плазменные винтовки — членовредительским заклинанием. Последнее к применению, вообще говоря, не рекомендуется — сомнительная полезность и явная несбалансированность магии показывают себя во всей красе в первой же потасовке.

Руки на стол

Очередная трагедия — бой, протекающий в исключительно реальном времени. Забудьте о какой-либо тактике или, прсти гспди, стратегии — на это элементарно не хватает секунд. Пока вы будете размышлять о том, зайти ли толпе монстрюков с фланга или метнуть в самую гущу заточенный осиновый кол, вашего протагониста растащат по кустам и оврагам на сувениры. Особенно способствует общей неразберихе подлец-интерфейс. Вылитый diablo-style: левая мышекнопка отвечает за нашампуривание недругов с помощью различного колюще-режущего сельхозинвентаря, правая — за активацию выбранного в данный момент заклинания. Вкупе с монорельсоподобной манерой передвижения врагов по округе имеем весьма незамысловатое солдафонское развлечение: левой-правой-левой-правой... Уверяю вас, это только на бумаге очень занимательное действо, в действительности же оная гимнастика успевает осточертеть уже на второй минуте. Вдобавок альтер-эго — тварь много более безмозглая, нежели остальное зверье: автоматически от посягательств на собственную жизнь защищаться не желает и, получив крепкого пинка от какой-нибудь уполномоченной гоблинокрысы, продолжает стоически изображать каменного истукана. А потому шевелите конечностями и фалангами, дорогой читатель, левой-правой-левой-правой... Более того, словно отвергая все приличия и наработки, накопленные ролевым жанром за последнее десятилетие, игра категорически запрещает пользоваться привычными благами режима паузы, а именно: заморозить процесс и спокойненько указать нашему чурбанову очередного козла отпущения не представляется возможным. Вместо указанной возможности мы имеем счастье наблюдать растянувшееся на половину экрана слово «Paused», заслоняющее и без того не особенно четкие фигурки персонажей. Нет, обработка рашпилем не поможет, даже не пытайтесь. Вкупе с шустрыми врагами, ерзающими под курсором, имеем и вовсе чудный блошиный цирк на гастролях. Левой-правой, дорогой читатель, левой-правой... Запомнили?

А еще, словно в насмешку над обманутыми РПГ-поклонниками, из поверженных тварей выпадают синие и красные бусины, восстанавливающие жизнь и ману протагониста, — то же самое чудо отдельные товарищи имели счастье наблю-



Протагонист в компании своего ручного медведя дикарски разворовывает содержимое какой-то гробницы, предварительно порубив охрану.

дать в вышепомянутом Zax, откуда это ноу-хау успешно и перекочевало в. Ну, с новосельем, что ли?

Не лепости

Художники, конечно, бесповоротные дармоеды и пройдохи, за что им платят и почему до сих пор не отправили на соляные копи — великая загадка. Интересно, в чем секрет халтуры? Ведь не каждый сможет в две тысячи, простите, третьем году нашей с вами эры намалевать такие безрадостные однообразные полотна. Старик Baldur's Gate, который — прости, Музика, — нынешней зимой справляет уже пятую годовщину, по качеству и живости исполнения своих лесополос дает буро-зеленому болоту Lionheart такой гандикап, какой мы могли бы лицезреть лишь в автосоревнованиях формульного болида и снегоуборочного комбайна.

Разработчики, видимо, устыдившись своих перекошенных рук, на официальных форумах уже вовсю оправдываются. На нас, де, сильно надавили, нас, де, заставили сделать action-based-демоверсию. Так и хочется продолжить: а еще, мол, били по голове палкой и мешали рисовать красивые задники и писать обширные, ветвящиеся на манер лосиных рогов, диалоги. Экие они буки, эти начальники.

Опустив прочие словесные излишества, с прискорбием вынужден сообщить почтеннейшей публике сомнительной приятности наблюдение: стараниями известной конторы мы получили еще одно невменяемой прелести творение формата Another War. Кто на новенького?

Рецензии





Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Galaxies — замечательная вселенная, если не задерживаться в ней дольше часа в неделю. Более близкое знакомство неизбежно приносит определенное разочарование в прелестях жизни давным-давно в далекой-далекой.

Первое онлайновое Star Wars-государство



интерес 3.8

- сложность для выносливых
- графика 5
- сюжет 0,5
- музыка 5
- звук 3,9
- управление 4,1

www.starwarsgalaxies.com
разработчики: LucasArts (www.lucasarts.com) и Sony Online (http://station.sony.com)
издатель: Sony Online Entertainment (http://station.sony.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 933 (рек. Pentium 4 1500+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение.

Чей форс длиннее

У Star Wars Galaxies всего два недостатка. Первый: она скучна, как и все остальные онлайновые РПГ ее поколения. Но это не беда, даже сам Лукас по прошествии лет забыл рецепт изготовления фана. Второй, более серьезный: невозможно играть маленьким меховым медведиком из шестой части. И это, друзья, шаг агрессивный и возмутительный.

Александр Вершинин

Я старался компенсировать маленького мишку большим. Мой вуки со старинной голландской фамилией Ван дер Мачбеттер, едва оказавшись в заветном мире, отправился на поиски длинного копья, поскольку медведи, крохотные и побольше, не любят бластеры. Я мечтал растягивать веревки на пути огромных металлических куриц, щекотать затылки имперских пластиковых солдатиков острым кремнием своего доисторического оружия, поклоняться золотым роботам и носить пестрые обноски на голове. И вот, посмотрите, чем закончился мой хадж: я — огромная перекачанная обезьяна с русским народным топором за поясом, скучающая, сволочная и страшно бессовестная. Как тать в ночи я подкрадываюсь к счастливым ячейкам общества местных страусей, жар-птиц, зёбр и верблюдей. Я незаметно тюкаю топором их-них детишек и ихних мамenek, пытаясь держаться подальше от слишком сильных для меня самцов. Я прикончил десять малохольных ганганских попов, потому что с детства люто ненавижу ганганов, и такая резня не снилась даже Фрагу. Я (плачу!) даже забил палкой детеныша жар-птицы, чтобы набрать побольше очков опыта в освежевании тушек! (Жар-птиц большой, на нем куча мяса.) Я Раскольников в мире старушек, жертва брэнда. Я даже не могу найти себе копье...

Форс-мажор

Фильмы Star Wars — рекламная агитка, тизер и выжимка Galaxies. Вроде рекламы морской пехоты в британском журнале для пубертатной аудитории: «День 319 бравого

морского пехотинца: накопать червей в овраге, пожарить их на правильно замаскированном костре, запить обеззараженной водой из болота, затем пробежать 50 километров по сельве и накрыть цель из гранатомета, спрятанного в левом дупле баобаба». В реальности червями могут накормить дедующие сослуживцы — как раз между чисткой картошки и подметанием плаца. О гранатометах забудьте.
Star Wars Galaxies: An Empire Divided (далее SWG) революционизирует все, кроме самого главного. Здесь роскошная, королевская графика, ландшафты изумительной пригожести, закаты в миллионы оттенков и луны, на которые вуки с готовностью воют и рычат в свободное от походов время. Искусственный интеллект диких зверюшек почище, чем у свинок Клюквы и Персика, африканских монте-кристо-парнокопытных из Московского зоопарка, постоянно инициирующих подкопы с целью побега. Дизайн обслуживающих небоевых классов — медика, ресторатора, ремесленника — пальчики оближешь, конкурирующие MMORPG-концессии грызут чресла от зависти. На LucasArts работают лучшие умы, но даже им не под силу сдвинуть с места безыдейный валун геймплея. Под шкурой великой приключенческой вселенной окопались два уже изрядно утомивших общественность таракана «поди-убей» и «поди-принеси», и нет от них спасения ни ведмедям, ни кореллианским жабомордым, ни гуманоидам с рогами на лысом черепе.



Космической народности вуки запрещено носить одежду. Все попытки натянуть на обезьяну хотя бы штаны закончились позорным поражением. Зато оружием мы владеем в совершенстве.

Фридом форс

На деле LucasArts была слишком занята небоевыми профессиями и в какой-то момент упустила из поля зрения приверженцев бодрого костоломного экшена. Последние так и остались либо мастерами рукопашного боя, либо адептами дистанционного спарринга на бластерах и карабинах. Пожалуй, огнестрельным живется повеселее: им приходится варьировать и сочетать стрелковые стойки, выверять расстояние до цели, совершать в бою тактические маневры и отстреливаться от гадов на бегу, когда взбешенная фауна наконец вонзает кусательные приспособления в ягодицы оппортуниста. Словом, забот гораздо больше, чем у классических «танков», встречающих клыки, когти и бластеры ногой, топором, мечом, копьем и остекленевшей от репетивности занятия мордой. При этом охота на разновсякую животину гораздо предпочтительнее ссоры с гуманоидными NPC — и не только потому, что с первых можно снимать шкуру, кости и мясо, а со вторых, во избежание публичного резонанса, нет.
LucasArts догадалась снабдить зверюшек мозгами, и теперь наблюдение за бытом животных в SWG столь же увлекательно, как по телевизору, только без суфлирующего Дроздова. Фауна активно пасется вокруг своих нор, термитников и гнезд, валяется в траве, клюет семя и вообще наслаждается жизнью. Вот, посмотрите, человекообразные еноты: с видимым удовольствием потягиваются, облизываются и наводят утренний марафет или падают «звездой» в траву и подставляют животы солнцу. Прелесть! Однако, услышав, увидев или ПОЧУЯВ незнакомца, тварь подает собратьям сигнал: «Внимание, будут бить и, возможно, осквернять трупы!». Далее, в зависимости от соотношения сил, стадный скаут либо дает стрекача, либо прыгает прямо на посетителя, строит ему жуткие глаза, показывает зубы, рычит. Таким образом, охотник может отступить, чтобы выманить жертву из поля зрения его однокашников, и спокойно разобраться один на один, без двенадцати старших братьев приговоренного к супу малыша, весело прыгающих на охотнике, как на батуте. Специальный человек, скаут, обучен тонкостям охоты, он умеет маскировать запах своего тела и одежды, идти по следу. Командир группы располагает набором buff-умений для поднятия боевого духа всех участников турне. Подлец дрессировщик ворует зве-



Схватка с несколькими соперниками обычно заканчивается нокаутом или смертью неискушенного в бою персонажа. Только элитные бойцы могут стучать палкой сразу по паре голов!



Некоторые планеты неправдоподобно, нечеловечески, возмутительно красивы. Графика SWG уступает лишь Half-Life 2 и, быть может, DOOM 3.

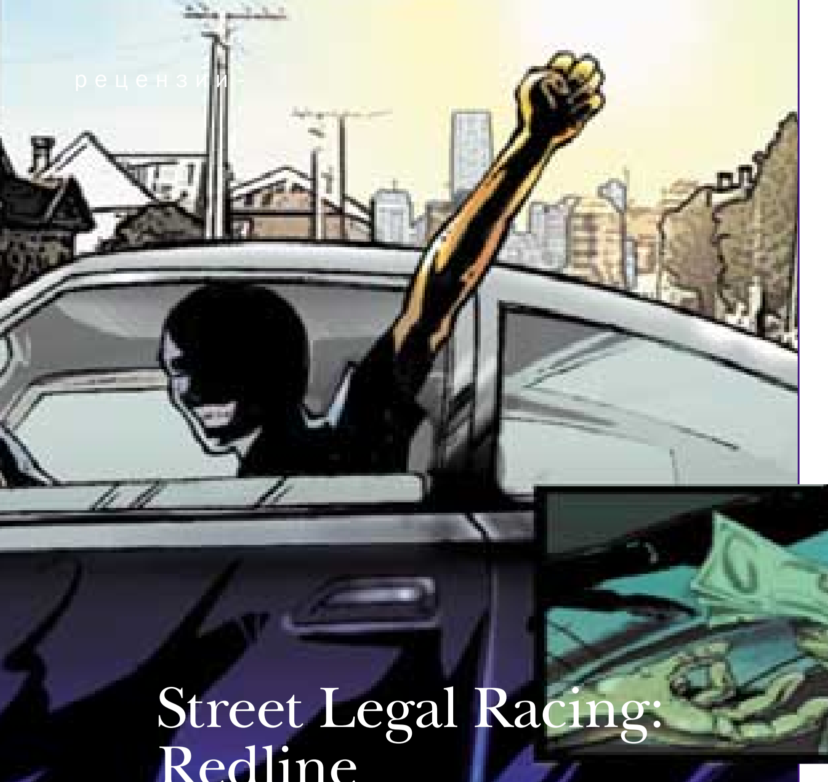
риных младенцев и приручает их. Вот и все более-менее боевые профессии, не считая наемного убийцы, охотника за головами. Не густо, не так ли? Набор занятий для этих достойных джентльменов еще более скромен. Миссии отцеживаются специальными крем-сода-автоматами — нейтральными, имперскими или повстанческими, а еще некоторыми NPC лично. В любом случае задание заключается в доставке пакета (любимый FedEx) или в разрушении логова, базы, генератора, радиоприемника, холодильника. Бодрит? Не очень. Даже «сюжетные» поползновения Asheron's Call 2 были более имажитивны. SWG просто не заботится об изысканных нас — и зря.
Деление на фракции, Империю и повстанцев, не помогает. Любая из сторон дарует адептам слабые компенсации вроде костюма имперского штурмовика или карманных NPC-рядовых. Каждого из них, кстати, приходится покупать за 2000+ фракционных очков, и знаете, как они приобретаются? По 12 жалких единиц за выполненное поручение. 150-170 доставок донесений ради очень сомнительного и мимолетного удовольствия...

Эир форс ван

Не желающим более чем обыденного геймплея приходится подаваться в служки. А как еще вы назовете персону, удовлетворяющую нужды привилегированного класса военных? SWG следует болезненно актуальной сейчас тенденции полностью самостоятельного онлайнового рынка: девяносто процентов всех объектов в магазинах производятся руками самих игроков, остальные десять снимаются с поверженных NPC и лишь затем выставляются на продажу. Вредный AI при том награждает найденное в чистом поле оружие и аксессуары минимальным возможным качеством, любая поделка живого Данилы-мастера превзойдет компьютерную по всем статьям.
Любители охоты и спарринга хитроумно завязаны на целую толпу гражданских: медики исцеляют «перманентные» раны, просто так почти не заживающие, танцоры и музыканты снимают надуманную психологическую нагрузку (Battle Fatigue), а без профессионального оружейника воякам никогда не обрести мощный топор или бластер. Кстати, любопытная проблема мучает игроков на свежих, недавно запущенных серверах: бойцы развиваются быстрее ремесленников, мгновенно обретают патенты на использование продвинутых технологий. Они идут на базар и с удивлением обнаруживают, что оружейники еще не столь хороши, чтобы элементарно собрать требуемые образцы, и рубить шею вон тому стегозавру придется ножом для колки льда, вещью, пригодной только для коварного нападения на лед в рефрижераторе.
Любопытна и обратная связь, способ получения опыта для прислуги. Оружейник, например, подпитывается крохотным ручейком experience-очков, если кто-нибудь на просторах галактики в данный момент использует созданный им меч или карабин. Славная идея! И очень способствующая конкурентному развитию рынка: игроки предпочитают приобретать самое лучшее оборудование, а его производители вынуждены лихорадочно подбирать компоненты и выжимать из своих поделок по максимуму, дабы их продукция расходилась, а не лежала на прилавке вечным грузом. Но лучше всего живется рестораторам: танцорам и музыкантам. Для них SWG проходит в четырех стенах таверны, ибо только там они могут давать свои представления с пользой для себя и других. Никакой смены обстановки, рутинная работа, море приходящих и уходящих вояк. Вот судьба!
Правда, в игре есть еще богемные профессии имиджмейкера, шеф-повара и портного... «Как я стал Дирком Бикенбергом в «Звездных войнах»... Гм, мощная база для мемуаров.

Форс ту би

На официальных форумах сполна нюхнувший SWG-пороху народ вяло дискутирует о несправедливом преимуществе стрелка перед рукопашным бойцом и пытается локализовать SWG-селебритиз. Всем хочется увидеть небогуляющего Люка, но главный поп-идол, как назло, неуловим. Остальную команду, Императора с папой Дартом, Лейю, Джаббу, Хана Соло с его ручным вуки, давно обнаружили, а потому охладели. По-прежнему вне пределов игры остаются джедаи и космические баталии. Теоретически дослужиться до посвящения в рыцари Д. можно, но живых лазероносных игроков пока не видел никто. Интересно, кому LucasArts подарит первый слот Силы? А дела обстоят именно так: за свершение каких-то невероятных деяний, выполнение квестов и усердную абонентскую плату счастливчику обломится дополнительный слот для персонажа, где он сможет немедленно зачать нового, осененного Силой джедай-персонажа.
Некоторое оживление в тухнущие диспозиции игроков SWG может внести космический аддон. Ныне все перелеты осуществляются за кадром, надежно прикрытые от нескромного глаза экраном-заставкой. Введение космоса как такового вынудит участников балагана в срочном порядке заработать на X-Wing или Tie Fighter, что уже развлечение.
Дальше? Дальше посмотрим, хотя на данный момент SWG спасет лишь активная сюжетная политика. Куда смотрят дизайнеры? Неужели они никогда не были на курортах и не прятались от тамошних «аниматоров»? Их бы бездонную энергию — да на благо Интернет-отдыхающих. И Star Wars запоет.



Street Legal Racing: Redline

Неоптимизированное, некрасивое, неиграбельное, неуправляемое подобие Street Rod. Спустя четырнадцать лет все, на что годится Уличный Красавец, так это на выманивание кровной покупательской двадцатки игривым бликом на лобовом стекле. Трэшак.

Автомобильный публичный дом



интерес 1,1

- сложность низкая
- графика 3,3
- сюжет 1
- музыка 4
- звук 3,7
- управление 0,5

www.invictus.hu/games/streetlegal/index.html

разработчик: Invictus (www.invictus.hu)

издатель: Activision Value (www.activisionvalue.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium 4 1200+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Он едет в Америку

Увы и ах. Когда признанные короли игр за 19 долларов 99 центов замахиваются не на что-нибудь, а на классику 1989 г. выпуска, орудуя современными (в их представлении) технологиями, для печати годятся исключительно эти словеса. Фраг Сибирский

С культовым феноменом Streed Rod сравнимы как Street Legal Racing: Redline (далее SLR), так и рассмотренный в прошлом номере Midnight Club 2. «Полночный клуб» — непритязательная аркадка с физикой, скопированной из Grand Theft Auto; там отсутствуют вид с торпеды и какая-либо вивисекция автомобилей. SLR — проектище, в котором мы собственноручно разбираем машину на трехмерные запчасти, любуемся графиками производительности двигателей в зависимости от мощности и скорости, тюним все любое, вагонами закупаем таинственные гнутые железяки в автомагазине, а по ходу заезда наблюдаем, как вся эта музыка лихо высыпается из брюха автомобиля на дорогу... Midnight Club 2 на одну полку со Street Rod я могу поставить твердой рукой; но при мысли, что замечательная классическая игра в какой-то мере несет ответственность и за «Уличных легальных», мне хочется биться в конвульсиях и никогда больше не брать в руки совершенно бесполезный в детище Invictus геймпад. Настораживает, что западные обозреватели твердят о каких-то «значительных усовершенствованиях» в Redline... Что же, первая часть была ЕЩЕ ХУЖЕ? И, раз появилась вторая, кто-то ее на самом деле КУПИЛ?! Ужас запредельный. Вот он, настоящий Зов Ктулху.

Суета вокруг карбюратора

Первым делом публика дружно дивится размаху витрины внутриигрового магазина. От изобилия форсунок, цилиндров, сопел, пропеллеров и искривителей пространства для легковых звездолетов в глазах двоится. Все это великолепие можно купить, взвалить на плечо и уволочь домой. Где каждая деталь, этакий здоровенный полигональный «гроб», полевитировав в воздухе, нырнет под капот, в соответствующий уютный отсек. Если очень быстро

долбить по левой клавише манипулятора, машина соберется на наших глазах буквально за секунду, как в заставке к Enter the Matrix... Итак, любой автокомпонент можно сколько угодно вертеть и обнюхивать, после чего полезно лично спуститься в яму и без стеснения обозреть днище; ну а в качестве завершающего штриха автолюбитель, застенчиво отводя глаза, закладывает в багажное отделение два противозаконных баллона с «нитроускорителем». Попробовав разок, зритель устает и идет, как все нормальные люди, тестировать ездовую модель. Магазин забыт навеки, передовой автосалон не успевает отпускать в руки клиентов сияющие образчики фабричной сборки.

Ваш покорный слуга — человек далеко не нормальный. Пусть его автомобильное детство и ограничивается Street Rod, но именно там он научился варить до последней клеммы эксклюзивное содержимое двигательного отсека и за скромную сумму собирать ревущее чудовище из купленного на свалке старья. Ездовая модель ему, если честно, до фени. Пофланировав немного на семейном седане по любезно предоставленным улицам Нашего Города, поцапавшись с копами и неуверенно попытавшись задавить марсианина (длинноногого, длиннорукого и длинноголового пешехода, выпархивающего из-под капота без видимых усилий, но со сверхъестественной ловкостью), он почувствовал себя Чебурашкой (да, на такой машине до физических красот не доедешь), взглянул на календарь (до Больших Гонок оставалось всего 178 дней) и принялся нетерпеливо зарабатывать деньги. Благо, в SLR это сделать до смешного просто.



Безудержная остросюжетная погоня. Скриншотам Redline как нельзя лучше удается передать это состояние сонного отупения. Не спасают даже дикие углы зрения а-ля Gran Turismo 3.



Мой верный «Байерн»... пятнадцать минут его славы. Часовая бомба уже тикает под капотом.

Вскоре, дети, у него появилась первая Настоящая Машина — подержанный импортный «Духен» с антикрылом. Интереснейшие вещи начали происходить незамедлительно. В первой же поездке «Духен» смертельно пострадал в неравном бою с полусантиметровым бордюром и лишился АКП. ВПК честно выбрал функцию «починить ВСЕ» и заплатил разницу. Авто починилось. Художественно опрысканный из пульверизатора конь вновь был выведен на стартовую прямую. Трах! Бах! Коробка выпала на асфальт. Очевидно, опцию следовало читать как «починить ВСЕ, кроме коробки передач»...

Формула-300

Ну что ж, очень хорошо. Появился повод слетать в магазин и наконец-то поработать руками. «Духен» выпотрошен, точно рыба, вся начинка распродана на черном рынке автомобильных органов. Но магазин почему-то не радует. Несмотря на кажущееся разнообразие (в кучу свалены запчасти от всего, от болидов до пикапов), к «Духену» именно этой модели подходит одна деталь из двадцати пяти (причем той же или более дешевой марки, что и ранее купленная); хоть какой-то выбор присутствует только среди декоративных компонентов: водительских сидений (очень смешно), крышек, дурацких спойлеров... Добытый металлолом был рассован по местам. Собранный с нуля из подручных средств монстр отличался от оригинала только одним: у него отсутствовали колеса с левого борта. Просто отказывались вставать на место, и все тут. Очевидное невероятное... АКП наконец-то работала, но без колес на душе скребли кошки.

Умри же, чертов «Духен»! Продав несчастного первому встречному спекулянту, приобретаем новую гордость — белоснежный «Байерн», обводами почему-то подозрительно напоминающий спортивный «Мерседес» (трудности с лицензированием, да; и имена либо украдены из Vice City, либо звучат как японские ругательства). Наученный горьким опытом ВПК не бежит в магазин сражаться со своеобразными представлениями девелоперов о свободном выборе, нет, он ныряет с плоскогубцами в двигатель и, затаив дыхание, чуть изменяет соотношение неких регуляторов... Это уже ручной тюнинг. Дадим турбодизелю раздышаться.

Минут пятнадцать липовый «Мерседес» функционирует как швейцарский хронометр. Ничего не отваливается, движок ласково мурлычет, погода в Нашем Городе только хорошая. Найден соперник по росту (шоферюги Железного упорно не реагируют на гудки и неистовый таран, пока мы не пристроимся им строго в кильватер), на старт... Опро-

Получившее пробоину авто просматривается практически насквозь. Activision Value стоит подумать о выпуске симулятора пиратской шхуны на этом же движке.

бовано турбо — с до боли знакомыми результатами. Купить? Увы, двигатель теперь ниже классом. И правильно, нечего было руками куда не след лазить...
SLR не тянет даже на детский конструктор. Автомобильным маньякам здесь просто нечем заняться: в магазине дают спустить копеечные суммы без всякого выигрыша в скорости или акселерации, а клеить, к примеру, более благообразный спойлер, прекрасно зная, что после первой серьезной поломки со здешними выкрутасами проще всего будет купить новую машину, смысла нет... Стиснуть зубы, глядеть вдаль и готовиться к Большой Гонке (все те же заезды один на один, но с «нитрой» и кучей ограничений)? Смотрим в календарь: до знаменательной даты остается... 172 дня! Компрессия времени? Пожалуйста... по одному часу. За клик. Итого, чтобы дождаться первого (всего их четыре) круга соревнований, придется кликнуть 4128 раз. Впечатлены?

Моя смерть сидит в черной машине

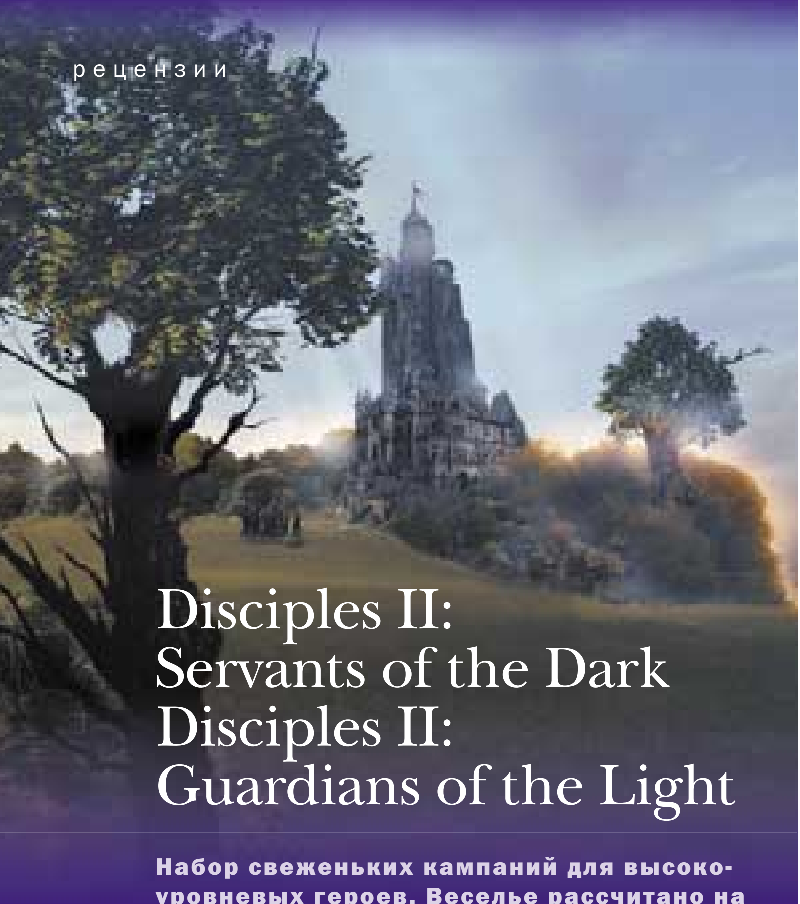
Я знаю, откуда у разработчиков такие идеалы автомобилестроения. Двигатель Street Legal Racing работает ничем не лучше «духеновского». На ладан, если честно, дышит. Readme.txt (рекордных полторы страницы) уверяет, что для оптимального быстродействия игре нужны каких-то пятьсот мегагерц с мелочью... На машине в три раза выше, быстрее, сильнее продукт перестал заикаться только в минимальных настройках и разрешении 800x600. И ради чего все? Ради переливающейся мыльницы с болваном за рулем (клянусь, это манекен для проверки результатов лобовых столкновений на скорости за 250 км/ч. Особенно здорово, если в прекрасно оформленном входном меню вами была предпочтена миловидная девушка или, напротив, товарищ из «Кармагеддона»... Свобода выбора!) и абсолютно схематичного Нашего Города с фонарями и заборами из неизвестного науке материала? Если направите «Байерн» навстречу пикапу, то ваша легковушка подскочит, как резиновый мячик (думайте о худшем варианте физики Midtown Madness), и слегка заплывет на левую фару. Но горе вам, если на пути встанет чахлое с виду деревце! Донесется оглушительный звон нержавеющей стали, и все, что было ценного во внутренностях кара, рассеется по окрестностям. Про тщетность охоты на пешеходов я уже упоминал. Весьма концептуально смотрится полицейский эскорт: включив сирены, три круизера будут... потихоньку катиться метрах в шести позади и жалостливо ныть в мегафоны, пока мы все-таки не сойдем с ума и не остановимся.
Управления... нет. Два варианта: «как на PS2» (ей-богу, так и написано) и с клавиатуры. Правда, клавиатурные команды можно вручную подменить сигналами руля или аналогового геймпада... Результат потрясает.
Аналоговым геймпад перестает быть, едва рукоятка отклоняется на четверть градуса от нейтрального положения. Машина по-аркадному прыгает из стороны в сторону, что, вкупе с совсем не по-аркадному отработанным «рысканием» на высоких скоростях и автоматической коробкой, приводит к жарким поцелуям со школьными автобусами. И вы удивляетесь, что соперники на любом уровне сложности доезжают до первого столба, после чего магическим образом выбывают из гонки, а? С рулем еще интереснее. Ручная коробка. Отдельная педаль под сцепление. Кожзаменитель под пальцами. И — тесный, клаустрофобичный ящик вместо салона, носки ботинок, утыкающиеся в подбородок, взгляд, фанатично следующий за смещением костяшек пальцев водителя... Понимаете, нет? ЭТО первый на Земле симулятор мистера Бина.



Нет, это тоже не самая идеальная точка для водительской камеры. Хотя отсюда не так заметно, с каким отчаянием загнанного зверя драйвер впился в руль.

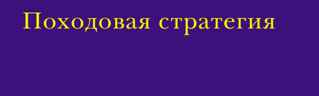
Мнение об игре

«Андреа, графика и геймплей ужаснули тебя... А что же в сей игре хорошего? Ну, Lost City, двое очень даже неплохих рэпперов записали три славные песнички к игре, а еще три малоизвестные персоны сделали внутреннее музсопровождение — достойную электронику. Уши. Уши мои не пострадали!» — беседует сам с собой Андреа Бернтсен (Andreas Berntsen), сайт Gamer's Hell (www.gamer-shell.com). Рейтинг? Страшно завышенные 5,8 из 10.



Disciples II: Servants of the Dark Disciples II: Guardians of the Light

Набор свеженьких кампаний для высокоуровневых героев. Веселье рассчитано на хардкорных сериалопоклонников, все остальные идут мимо и даже не оглядываются. Слышите, не оглядываются!



Походовая стратегия



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 3,7
- сюжет 4
- музыка 4,3
- звук 4
- управление 4

www.disciples2.com/d2

разработчик и издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 333, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 7.0+, 4x CD-ROM, 1,1 Гбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Грег Касавин (Greg Kasavin) изливает душу на GameSpot-страницы (www.gamespot.com): «Disciples II — отличного качества игра, заставляющая надолго забыть окружающий мир. Но expansion pack'и мы можем порекомендовать только отъявленным фанатам, избороздившим оригинальную игру вдоль и поперек». Итог: 7/10.

Навязчивое

Разлейте по фужерам игристое, зажгите бенгальские, подбросьте в костер еще охапку китайских: серия Disciples стараниями трудолюбивой, но тяжелой на подъем Strategy First дважды приумножилась в числе. Prozit, genossen.

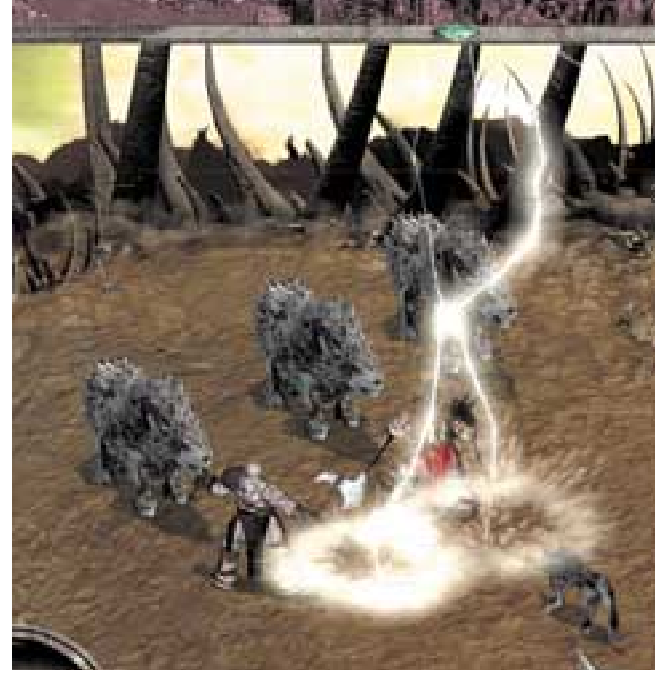
Александр Металлургический

Ожидание было неоправданно долгим, и потому возникает непреодолимое желание придать моменту должную лиричную окраску, хочется говорить что-то нежное, глуповатое, высокопарное, непонятное простому трудящему, но — некогда. Трясущиеся от похоти руки, секундные терзания на тему «какой из дисков запустить первым», желание поскорее отхватить кусок, да посочнее, — все смешалось в доме Металлургических, как совершенно справедливо заметил бы великий русский писатель.
И ведь есть от чего сконфузиться. Пока безумные приспешники HMM-мыла, позабыв безделье и лень, загребали дополнительные кампании только что не совковыми лопатами, Disciples-адепты были вынуждены стоять в сторонке, судорожно сглатывать слюну, вздыхать в сторону Strategy First и надеяться на кустарное творчество не всегда пряморуких народных умельцев.
По счастью, кошмар временно отступил — заграница шлет нам гуманитарную помощь аж на четырех компакт-дисках. Народ ликует.

Кто идет?

Servants of the Dark и Guardians of the Light — два самостийных expansion pack'а, две стороны большой и вкусной шоколадной медали, четыре эпических саги на вечную тему противостояния бобра с ослом, центнер хорошего настроения — даже если вы не поклонник, что бы там ни заявляла буржуазная пресса (см. цитату где-то рядом). Каждый аддон (или все-таки называть их самостоятельными играми?) содержит по две кампании для высокоуровневых героев: в Guardians of the Light мы выступаем на стороне имперцев и номов, а в Servants of the Dark устраиваем жуткие бесчинства при участии демонов и мертвяков. Поскольку отгрузки с раскачанными до невозможности персонажами сохранились далеко не у всех, в комплект каждой игры также входят по две кампании для начинающих, выдранные прямиком из оригинальной Disciples II. Чистый спортзал: желаете новых приключений — извольте быть в соответствующей форме. Бицепс чтоб размером с голову мла-

денца и звание КМС по легкой атлетике.
Совсем уж законченные лентяи и торопыги при желании могут обнаружить на дисках бонусные материалы, где среди прочего ненужного хлама пролеживают бока файлики с готовыми героями, перекушавшими стероидов и рвущимися сворачивать рога и крылья в новых кампаниях. Развлекайтесь, дорогие пользователи.
Пытливый читатель между тем наверняка уже сообразил, что счастливый владелец обоих «расширений» автоматически становится обладателем полной версии игры — бонус неожиданный, по большому счету никому уже не нужный, но все равно приятный.



Этих волков кормят не ноги, а глотка, издающая высокочастотный рев, от которого всем окружающим сильно нездоровится.

Дубль два

Несмотря на довольно преклонный по меркам родной индустрии возраст, движок по-прежнему нежно ласкает сетчатку глаза тщательной анимацией мобилизованных тварей, приятно радует зрителей прочей мультипликацией и вышибает ностальгическую слезу.
Чувствуется: над expansion'ами колдовали не только мап-дизайнеры — картинка местами подретуширована, добавлены свежеотпечатанные бэкграунды и прочие прелести. Уныние царит лишь в департаменте новых юнитов — практически отсутствуют, вымирающий вид. Согласитесь, три новых персонажа — не та цифра, которую можно без стеснения выносить в список features на коробку с игрой. Легкомысленно!

Крупные фигуры персонажей — главная визуальная особенность игры — по-прежнему внушают глубокое уважение своими разнообразными ужимками, каждый level-up тварей вызывает неизменный восторг — красиво, черт вас всех подери.
Иной старорежимный игрок, вспомнив дела минувших дней, пропаще вздохнет, занюхает рукавом да и приклеится к действу на недельку-другую. Потому что Disciples II — это наша с вами боевая молодость, ребята, наша деятельная зрелость и наша счастливая старость.
Новые кампании при ближайшем рассмотрении и тщательном распатронивании оказались довольно ко-





«Гляди-ка, небритый варвар, мой шворц больше твоего!»

В центре зала — потасовка пары высокоуровневых героев. Все остальные всего лишь статисты.

ротенькими, но за счет внушительных картоплощадей и правильного дизайна способны удовлетворить нужды страждущих с лихвой. Не забываем и про ворох дополнительных сценариев и пачку карт для многопользовательских рукопашных — детям только лучшее. А жадным до невменяемости детям — автоматизированный генератор карт.

Что до собственно игропроцесса, то его постигли незначительные перемены. К примеру, вражеские столицы отныне не столь неприступны и ушлым игроком могут быть захвачены без особенного умственного напряжения. Это, в сущности, мелочи по сравнению с долгожданной опцией Auto-resolve Combat. Вспомните свои многочасовые будни и утомленное кромсание на лоскутное одеяло тысячной банды хлюпиков — теперь этого, благодаря волшебной кнопке, можно избежать и самолично заниматься только особо сложными случаями.

Означенные случаи повышенной нервотрепности — будьте уверены — не заставят себя ждать. Высокоуровневые герои, помноженные на «продвинутый в неизвестном направлении» ИИ, способны порой накрутить хвост нерадивому игроку так лихо, что даже далай-лама, будь он поклонником ПК-развлечений, растерял бы остатки своего легендарного спокойствия. И это здорово.

P.S. Для тех, кому вечно не хватает: www.disciples2.com/D2/downloads/ListFiles.asp?iFileTypeID=6. Дополнительные сценарии.

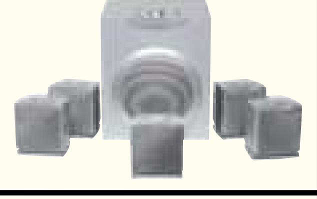
Домашний кинотеатр DEFENDER

Активные 5.1-колонки DEFENDER THUNDER 60A

С.М. Флотский, г. Петрозаводск

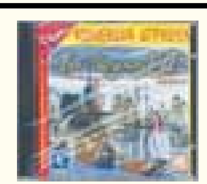
Приз предоставлен Интернет-магазином OrganizatoR WWW.ORGANIZATOR.RU







Игра «Машина времени» (jewel-бокс)
Н.А. Кочубей, г. Армавир Краснодарского кр.
А.А. Суворов, г. Каменск-Уральский Свердловской обл.
А.Л. Матвиенко, г. Хабаровск



Игра «Век Парусников II» (jewel-бокс)
А.В. Данилов, г. Красноярск
П.С. Демичев, г. Тюмень
Т.В. Шубенкова, г. Челябинск



Игра «Проклятые Земли» (jewel-бокс)
Ю.В. Балобанов, г. Воткинск, Удмуртия
А.В. Силаев, г. Тольятти
А.Е. Иванцов, г. Сергиев Посад МО



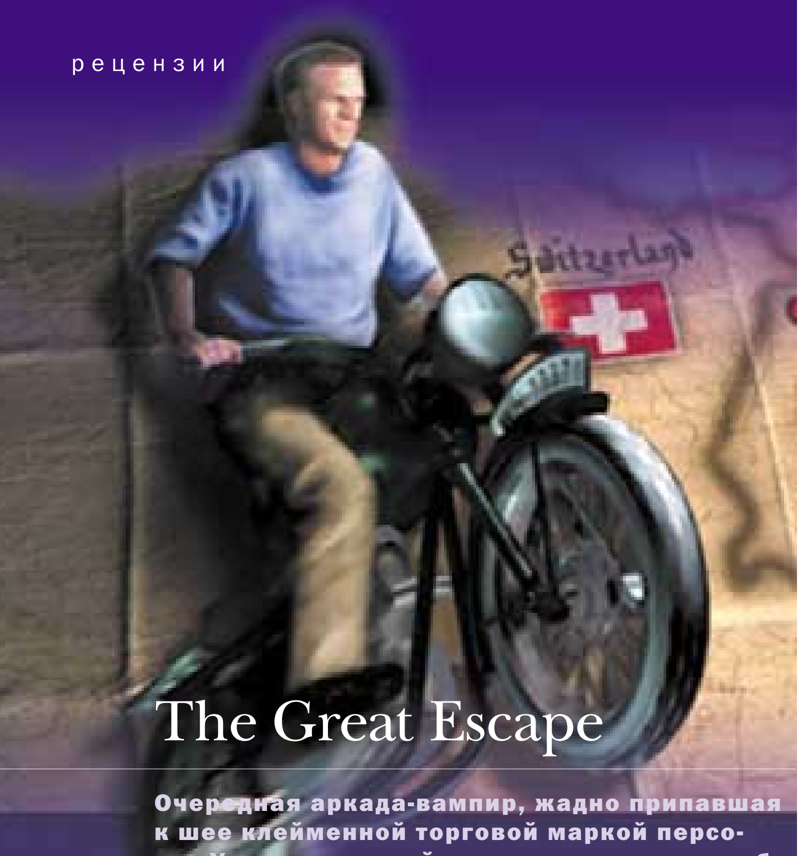
Игра «Герои Меча и Магии: Клинок Армагеддона» (jewel-бокс)
С.Н. Матвеев, г. Н. Новгород
А.С. Васильев, г. Москва
А.С. Удод, г. Батайск Ростовской обл.



Игра «Они» (jewel-бокс)
А.В. Мышкин, г. Пермь
А.С. Шубин, г. Апатиты Мурманской обл.
И.В. Байба, г. Биробиджан



Игра Heavy Metal F.A.K.K.² (jewel-бокс)
А.М. Запарий, г. Москва
О.П. Захарова, г. Реутов МО
П.С. Бубнов, г. Москва



The Great Escape

Очередная аркада-вампир, жадно припавшая к шее клеймённой торговой маркой персоны. Уровни в равной пропорции содержат образчики сверхъестественной тюремной глупости и бодрый, достойный лучших моментов лицензии экшен... На консолях игры с таким распределением зовут удавшимися.

Аркада



интерес **3.0**

- сложность средняя
- графика 4,1
- сюжет 2
- музыка 5 (Элмер Бернштейн)
- звук 3,9
- управление 3,5

www.gothamgames.com/games/greatescape

разработчик: Pivotal Games (www.pivotalgames.com)

издатели: Gotham Games (www.gothamgames.com), SCi Games (www.sci.co.uk), MGM Interactive (www.mgm.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 400 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Вел. и уж.

The Great Escape — сущий пир издателей-стервятников. Судя по титрам, на воду спускают не скромную почти-что-дебютную аркаду от тихого британского разработчика, а новый «Титаник». Между прочим, вы в курсе, что «Стив Макквин» — это не человек, а зарегистрированная торговая марка? Фраг Сибирский

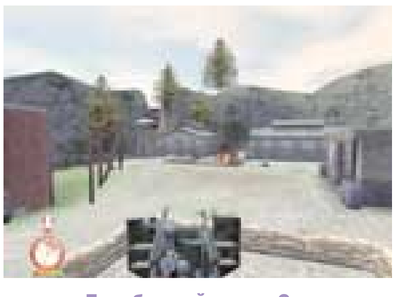
Хладнокровный Стив, емко охарактеризованный одним из издателей как «суперзвезда, дигитальным образом воскрешенная для драк, стрельбы и скачек на мотоцикле» (некроманты вы наши... что же теперь, каждого разработчика, раскошелившегося на приобретение голоса и размазавшего по полигонам внешний облик покойной знаменитости, записывать в адепты «Некрономикона»?), ярчайшим образом доминирует над всеми прочими составляющими проекта. На каждой второй вкладке Макквин колотит в стену знаменитым бейсбольным мячом, на каждой третьей — седлает не менее знаменитый «Триумф» 1961 года, замаскированный под германский военный байк. Его герою — американскому капитану Верджилу Хилтсу по прозвищу «Король одиночки» — отведены заведомо выгодные игровые эпизоды: действительно, нельзя же управлять Стивом Макквином (или, того чище, единственным на всю игру американцем) и при этом ощущать себя круглым идиотом... Для окончательного сюрреализма не хватает только постеров Макквина над койками заключенных Шталага. К сожалению, на этот последний шажок мужества у Pivotal Games не хватило.

Помимо Макквина в активе разработчика очень хороший жанровый боевик Conflict: Desert Storm; за спиной — каменные морды паблишеров, с предложением которых пользователю PC, PS2 или Xbox для своего же блага лучше б согласиться; в конкурентах — исключительно низкобюджетный хит Prisoner of War. Так ура, быть может? Тем более что к играм с тюремной тематикой мы всегда питали предательскую слабость и старались говорить о них только хорошее...

Канал

Ближе к концу Второй мировой немецкое командо-

вание в гениальном озарении вознамерилось поместить всех пленных офицеров союзных войск, особо склонных к побегу, в одно заведение, получившее название «Шталаг Люфт #3». Разумеется, при такой концентрации талантов Шталаг незамедлительно стал настоящим гнездом подрывной деятельности — одних только подкопов, озаглавленных «Том», «Дик» и «Гарри», одновременно велось три штуки. В конечном счете приключился массовый



Безобидный с виду Седгвик может украдкой отоварить гаечным ключом, а уж если доберется до какой угодно техники… Особенно эффектно смотрится методичное «топтание» нацистов бронированным грузовиком, движущимся со скоростью газонокосилки.

побег заключенных: пятьдесят человек было застрелено гестапо и СС в процессе масштабной охоты на территории Восточной Германии и Франции, двадцати пяти удалось пересечь границу. По мотивам этих событий режиссером «Великолепной семерки» Джоном Стерджесом в 1963 году был поставлен трехчасовой фильм.
The Great Escape (TGE) можно разбить на три здоровенных этапа. Первый — знакомство с основными действующими лицами в процессе их рывков из прежних мест лишения свободы (а иногда еще и непосредственно пленения — титанические сцены ночного боя над Германией). Под наше командование последовательно переходят лейтенант ВВС Энди Макдональд (киноаналог — Гордон Джексон), капитан ВВС Луис Седгвик (киноаналог — Джеймс Коберн) по прозвищу «Мануфактура» и собственно Хилтс. Второй — многоэтажная подготовка суперпобега из Шталага с участием как всех трех героев, так и десятка местных зэков. Наконец, третий — это лихорадочное турне по ок-



Вот так у немецких курьеров добывают мотоциклы. Публика аплодирует, но в глубине души жалеет, что голова все-таки не оторвалась.

купированной Европе, игра в кошки-мышки с гестапо на поездах, кораблях и самолетах, городские облавы и спецоперации с Сопротивлением… Кстати, следует отметить, что, кроме Хилтса, ни один из персонажей не страдает даже отдаленным сходством со своим кинопредшественником. Состав-то в кино такой звездный, что покупать торговые марки «Джеймс Кобурн» и «Чарльз Бронсон» умучаешься.
Как видим, по размаху и эпичности TGE просто несопоставим с Prisoner of War. Значительно более совершенный графический движок (от Desert Storm), насыщенное звуксопровождение (родной лагерь можно слушать, как оперу) и, главное, известнейшая наэлектризованная музыка Элмера Бернштейна (от содержащихся в каждой теме нюансов и неожиданных перепадов настроения мурашки бегут по коже) это ощущение эпичности, причастности к Большому Плану солидно поддерживают. Каждый новый красивый и аккуратный этап в жанре stealth или action — лишь прелюдия к догонялкам по еще более грандиозной шкале, со все усложняющимися комплектами декораций (среди которых движущийся поезд, набитый бронетехникой вокзал, перекочевавшие прямиком из шедевра Анджея Вайды каналы под Эберсбахом, городком на юго-востоке Германии) и растущим количеством участников (численность гестаповцев, эсэсовцев и коллаборационистов из местного населения, похоже, просто не ограничена).
Во-первых, хичкоковский триллер — болтовня на разных языках, проверка документов, утаивание близорукого напарника в вагонном туалете (шикарный ход). Во-вторых — погони, перестрелки, картинные удары в челюсть а-ля Индиана Джонс… На бегу The Great Escape смотрится веселее собственного рекламного ролика. И что тут говорить о финальной потусторонней поездке на мотоцикле, в которую, судя по всему, вбухали три четверти игрового бюджета! Весьма и весьма добротная аркада. Разве что управление все еще… гм… своеоб-



Перестрелки — одни из лучших. Фактически перед нами мод Desert Storm в декорациях Второй мировой.

разное, хотя после Desert Storm можно было, казалось бы, привыкнуть. Если бы Pivotal Games (у авторов настоящий талант к строительству неразбавленного действия. Кто знает, может, через пару лет они разработают новую «Мафию» или Hidden & Dangerous?) действительно сделала игру про ПОБЕГ, а не про ПОДГОТОВКУ К ПОБЕГУ, «Наш выбор» был бы практически гарантирован, а все параллели с Prisoner of War отпадали бы автоматически.

Солдаты живут

Но на каждый «подвижный» уровень в TGE приходятся три уровня по схеме

«сидячая утка», она же «законченные неудачники планируют побег», с таким блеском отработанной по всем возможным направлениям в Prisoner of... И авторы ухитрились провалить КАЖДЫЙ из внутренних тюремных этапов. В Prisoner старались предусмотреть различные варианты развития событий, возможность продолжить борьбу, даже провалившись и угодив в карцер, и придумывали действительно оригинальные способы побега, которые герой осуществлял ЛИЧНО, при самой минимальной помощи очередного Комитета По Побегам. То, что ему хронически не везло, — еще один гениальный ход, заставляющий болеть и переживать, абсурдно надеяться, что хоть в этот-то раз все получится (прекрасно осознавая, что до конца игры еще минимум восемь уровней)...



Во время гарцевания на «Триумфе» удается еще пинать германских асов мотоцикловождения левой или правой ножищей. Совсем как в Road Rush. Стоило сделать чистый мотоциклетный симулятор...



Процесс удушения не из приятных. Наконец-то, свернув шею охраннику, можно немножко потаскать его по окрестностям — но и только. Изъять форму, оружие и документы или переместить единожды отпущенный труп с места на место невозможно.

В The Great Escape мы имеем следующее. Каким бы персонажем мы ни управляли — это всегда будет тип, имеющий к организации и осуществлению побега самое отдаленное отношение. Причем авторам известно целых два пути к свободе. Из замков и всевозможных лагерей герои бегут либо подделывая документы, либо устраивая подкоп. Третьего не дано.

(А в это самое время, скажем, в замке Колдиц, один британский офицер с нуля изладил из подручных материалов форму немецкого сержанта, приклеил усы и спокойно прошел через два из трех контрольных пунктов. Его коллеги построили натуральный планер, на котором собирались перелететь через замковую стену. Помешало раннее освобождение. В английской разведке существовало специальное подразделение, занимавшееся разработкой хитрых тюремных штучек, поддающихся сокрытию в каблуке или авторучке. Что, кстати, в совершенстве отражено в Prisoner of War, авторы которой взяли на себя труд хоть немного ПОДУМАТЬ.)

И вот наш протагонист занимается тем, что бегает по всему лагерю, собирая бланки и печати (либо веревки и деревяшки), пока настоящие мастера побега чего-то там себе копают и комбинируют. Шаг в сторону — сирена, новая попытка. Три сохранения на все. Самый тупой и прямолинейный тюремный квест в истории...

И условности, эти невыносимые бредовые условности, любимые дети запредельной лени дизайнеров (равно как и обширные пространства лагеря, огражденные невидимым силовым полем, — немцы это или Клингоны?)... Взять униформу охранника или техника (как для чего?! Конечно же, чтобы сподручнее было красть бланк или деревяшку!!!) — только в прачечной. Штабель из аналогичных техников и охранников, громоздящийся в тихом прохладном месте (в процессе удушения приходится нещадно терзать обе клавиши мыши), деликатно игнорируется. Удар в челюсть отключает надзирателя ровно на полминуты — можно часы сверять (в Prisoner по крайней мере честно запретили бить охрану вообще). Повторные «плюхи» не считаются, задушить с превеликим трудом осознающего наше присутствие немца нельзя. Просто нельзя — и все тут. Валяющееся под ногами оружие на самом деле как бы и не валяется, а «охранник» без кобуры и пистолета ни у кого не вызывает ни малейших подозрений. Пистолет игроку давать опасно — еще застрелит коменданта лагеря, как же тогда быть, в сценарии все на пятнадцать ходов вперед расписано... Тьфу.

Зато — круги от прожекторов совсем как живые. Зато — в разгар копания может неожиданно войти охранник, и придется срочно корячиться, камуфлируя исходную точку туннеля шкафом или кроватью. Прием понравился разработчикам настолько, что повторяется на протяжении игры раз пятнадцать. Просто «Лара Крофт» от мира военнопленных... Ну зачем?! Зачем воровать режим «подсматривания в замочную скважину» (вкупе с возможностью словить дверью по лбу от прогуливающегося контролера штрафного изолятора), зачем играть на чужом поле, когда имеются превосходные аркадные этапы и боевая система, за которую ни в коем случае не стыдно?

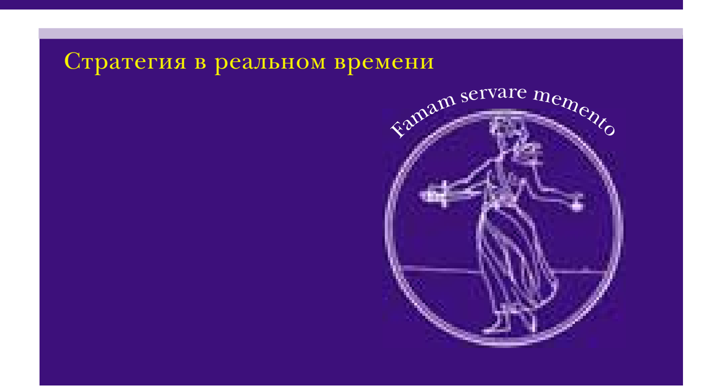
Вот еще что. Во всех своих побегах, включая даже самые ранние, Макдональд, Седгвик и Хилтс триумфально преуспевают. Что же, спрашивается, они тогда делают в Шталаге #6?! Еще одно передергивание сценаристов. А в финале разработчики с серьезным лицом утверждают, что именно побег двадцати заключенных позволил переломить ход войны, и... Да, господа, только звериного пафоса вам и не хватало.



Nexagon Deathmatch

Игра-телешоу. Обрядившись в маваси, двуногие жестянки развинчивают друг друга на металлолом для пионэров. Зрители заходятся в экстатическом улюлюканье.

Стратегия в реальном времени



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 3
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4

www.nexagondeathmatch.com

разработчик и издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Веселые старты

Светило российской науки профессор Преображенский никогда не читал советских газет. Радио он тоже не слушал, а будь у него телевизор — и телевизора бы не глядел. Мудрый старик избежал в своей жизни многих стрессов...

Александр Металлургический

...А именно: фрик-шоу «Моя странная семья» не портило ему аппетит, телепузы не травмировали его пенсионную психику публичным ветроиспусканием, вездесущая реклама никогда не застигала его врасплох посреди розыгрыша лиги чемпионов.

А еще Филиппу Филипповичу повезло не иметь компьютера, поскольку идея завоевательного похода различных телешоу в компьютер носится в воздухе уже не первый год и порождает порой жуткovатого вида отпрысков: от псевдоигр для квазивзрослых («За стеной») до просто кошмарных ПК-творений, посвященных жизни настоящих падонкофф (Neighbors from Hell, например). И все это добро присылают в «Межвселенский учутельский жу». Сидючи в редакции, такого порой наглядишься — потом всю ночь уснуть не можешь. Светлым пятном среди всего этого девелоперского рукоблудия маячит Nexagon Deathmatch, харизматичный соискатель мировой славы.

Роботатами

Поначалу кажется, что мы попали в замечательную кинокартину Running Man с будущим губернатором всея Калифорнии в главной роли: бодрая заставка, гремя из бум-боксов залихватской электронной музыкой, демонстрирует блистательные кадры из жизни сталепрокатных цехов: роботы прыгают, роботы скачут, роботу полощут друг друга в кислоте и заливают напалмом. Взрывы, фейерверки, hardcore action в собственном соку... На самом деле все не так: игра, на которую мы с вами взираем, не смущает окружающих ни избытком action, ни всплесками адреналина, предлагая взамен всего лишь пошевелить мозгами.

Более всего Nexagon Deathmatch походит на небезызвестный широким трудящим командный action Team Fortress: на карте с двумя «базами» две команды соревнуются за звание Великого Чемпиона, выбивая машинное масло из подшипников друг дружки. Каждая команда состоит из нескольких роботов различной специализации, на-

бор стандартен: шустрые, но хлипкие бегуны-разведчики; передвигающиеся с черепашьей скоростью боты, оснащенные тяжелым вооружением; ряд середнячков-универсалов с индивидуальными возможностями. Основная задача — разрушить nexus, центральный пилон на вражеской базе. Все просто, как в кино. Уяснили? Теперь представьте себе это дело в RTS-проекции: самостоятельных членов команды нет и в помине, и всем скопищем дуболомов управляете лично вы. Подбор участников, разработка выигрышной тактики и претворение ее в жизнь тоже целиком ложатся на ваши плечи. Вся игра, собственно, состоит из цепи командных потасовок, где стальные громилы старательно перемалывают друг друга в фольгу, попутно стараясь сохранить свою базу нетронутой, а вражью — расколотить на тысячу самостоятельных дымящихся полигонов. Победившая команда получает скромный денежный приз, который тратится на закупку новых роботов; те, в свою очередь, обеспечивают выигрыш на более высоком уровне сложности, и так далее по нарастающей: деньги — железо — большие деньги...

Это был первый срез. Теперь оглянемся по сторонам и обнаружим, что за каждым командным состязанием, затаив дыхание, наблюдают сотни зрителей. Именно для их услады вы и расшибаетесь в лепешку. Резон для саморасшибания прост: если «спартаковцы» оценят зрелище, вы получите дополнительные денежные вливания, которые, опять же, лишними не бывают никогда. Существует много различных способов порадовать толпу, но самыми интересными являются следующие: что-нибудь сломать, где-нибудь взорвать, кого-нибудь расплющить, погибнуть самому. Чем чаще происходят означенные события, тем громче вопит счастливый спартаковский дебил и, соответственно, шустрее набирает вес кучка дензнаков на командном счету. Дополнительного, так сказать, шарму во все это жестяное пип-шоу добавляет бодрый закадровый синявский, неистово вопящий и просто очень языкастый: заглушает всех окружающих, вербально беснуется при каждом удачном выстреле-взрыве-переломе, поэтому вскоре начинает просить горя. Так и хочется, чтобы «шайба наконец устремилась» в будку комментатора...



Рынок железных рабов. Свежие модели появятся спустя несколько сезонов.



«Сакральное место» — личное логово. К интимному процессу расположения ловушек следует подходить очень трепетно.

Спецэффекты не сногсшибательны совершенно. Графика не является сильной стороной игры.



Сопромат

Не последнюю роль в шоу играет правильное обустройство собственного санктума, где находится сердце базы, xenus, и происходит respawn раскуроченных железных дровосеков. Изначально скучную серую коробку надлежит превратить в хорошо проветриваемое и отапливаемое помещение, оснащенное новейшими системами защиты. В ассортименте — различные ловушки, рвущие на части любого незваного татарина, огнеметные гриль-турели, камнедробилки и чудные плазменные капканы. Злая собака в комплект, к

сожалению, не входит. Дабы усложнить и без того нелегкую участь взломщиков-медвежатников, при желании и наличии толстого счета в банке можно возвести мозголомный лабиринт из блоков, пандусов, силовых полей и прочего строймусора.
Пусть самозваные археологи поломают себе жестяные головы в процессе вычисления оптимального маршрута...
Помимо всяческих хитроумных приспособлений для облегчения роботобыта и разнообразных капканистых турелей, в набор юного ельцина входит внушительная категория декораций. Последние служат исключительно для увеселения орущих трибун. Зритель, как уже упоминалось, любит, когда ему делают красиво, а потому готов отстегивать лишние деньги за соответствующий «декор». Примеряйте на себя должность интерьер-дизайнера: устанавливайте по периметру санктума лава-лампы, рампы неоновой подсветки, космического вида порталы и горшки с геранями — толпа оценит. Беда здесь просматривается только одна: во-первых, денег жалко, а во-вторых, в ходе перестрелок значительная часть буйнопомешанной архитектуры обращается в пыль. Воистину, чтобы иметь возможность каждый раз отстраивать футуристические красоты заново, нужно быть как минимум мэром самого дорогого города планеты.
Все перечисленное добро перед всякой схваткой надлежит бережно расквартировать в логове, напичкать ловушками каждый миллиметр поверхности, облагородить стены разнообразной мишурой и ждать дорогих гостей из противоборствующего лагеря — то-то они попляшут гопака, обнаружив нагромождение смертоносных подарков в непосредственной близости от себя.
Противник, к слову, тоже про технодизайн собственного санктума не забывает и архитектурными излишествами злоупотребляет активно, за что удостаивается всяческих похвал. Не дает заскучать, шельма.



Когда железные дровосеки вламываются в чужой sanctum, начинается избиение младенцев — молодцы из вражьего стана гибнут не отходя от кассы. Вскоре вместе с ними в мир иной отправляется вся база целиком.



Силовые барьеры и группа охранников, по идее, должны защитить nexus от всяческих посягательств — но не защищают. Потому что настоящие индейцы дверями не пользуются и входят сключительно сквозь порушенные стены, когда от обитателей остались лишь мокрые разводы на полу.

Бег по пересеченной

Между тем игра больна всеми классическими RTS-болезнями. От ужасающего алгоритма путенахождения свербит в костяшках пальцев, — оными костяшками очень хочется постучать по лбу ответственному за pathfinding товарищу и вопрошающе воскликнуть, подражая Садальскому: «Алле, у вас все дома?». А на утвердительный ответ реагировать винегретом цитат из Полиграф Полиграфыча. Грустно.
И о балансе, который хрупок, неуклюж, покачивается на одной ноге. Авторы, увлекшись разработкой отдельных частей игры, позабыли толком увязать их в единое целое. Влюбленные в свои локальные идеи, они не смогли достичь просветления органичности — а для этого между тем не нужно быть Дядей Петей. Стоит лишь поиграть в пару-тройку игр сходного жанра, чтобы понять, где слабина системы. Которая таки есть.
Спустя несколько раундов вы вдруг отчетливо осознаете, что самый простой и доступный способ разрушить вражескую базу — классический rush. Не стоит тратиться на показушные финтифлюшки для народного восхищения, ни к чему приобретать дешевых маневренных роботов — слишком недолго живут. Зато пяток железобетонных коновалов с ультрамощными ракетницами и бластерами справятся с задачей не хуже артели асфальтоукладчиков — укатают всех, кого встретят, и еще на разнос базы останется. Звери. Деспотозавры. Ивангрозные. Петропервые. Дорого, сердито и абсолютно без нервозатрат. Собственно, с данного момента Nexagon перестанет быть для вас Deathmatch'ем и превратится в легкомысленную летнюю прогулку по зеленым лужайкам...



Live for Speed S1

Высокие обороты и сильные эмоции с могучим турбоподхватом на верхах. Поэма о жизни, отданной за скорость.

Гоночный (преимущественно онлайновый) симулятор



интерес 4.8

- сложность средняя
- графика 3,8
- сюжет нет
- музыка 4,2
- звук 3,7
- управление 4,8

www.liveforspeed.net

разработчик и издатель: LFS Team (Скавен Робертс, Эрик Бейли, Виктор ван Влаардинген) (www.liveforspeed.net)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 260 Мбайт на жестком диске, руль и педали, Интернет-соединение для тех, кто.

Люди хотят поэзии

Можно ведь было еще радоваться лету, гулять ночами по набережной, а в светлое время суток делать что-нибудь полезное. Игра, будь она неладна, лишила меня всех этих удовольствий, застопорила какие-то ключевые процессы в ЦНС, поставила на грань.

Павел Ёлшин

Снаружи — дикий интерфейс и невыразительная картинка, а внутри подлинный гоночный воздух. Из игры сделан генератор реальных чувств пилота, настоящих его переживаний. Свойственной симуляторам умеренности здесь мало, а больше неожиданных запредельных эмоций. Гонщиками взахлеб обсуждаются траектории виражей, точки торможений и особенности настроек. Взрывы возмущения в ответ на некультурные маневры соперников и ликование на победном финише — из потока гоночных событий не вырваться.
Логичный результат, как после двадцати выматывающих минут на картинговой трассе: сумбур мыслей и спутанность сознания, нетвердо стоишь на ногах и многое в жизни уже не так интересно.
Трое героических игроделов обещают не останавливаться и дойти до самой сути. Ведь эти 144 Мбайт, выкачанные из Сети за 12 британских фунтов (см. на наших дисках! Вот только кредитной карточки там не ищите), представляют собой, как утверждают авторы, только начальную стадию. Всего их будет три, а то и четыре. Запугивают то есть.

В океане света

Даже первая скромная машина XF GTI, знакомая еще по демо, — персонаж очень яркий и с тонкой душой. С самого начала чувствуешь, как она подхватывает твое настроение и готова вместе с тобой искать и находить предельные скорости каждого из виражей и выполнять любые сложные маневры. Сперва, конечно, осторожничаешь — для тренировки хочешь «вкататься» в короткий и простой трек Fern Bay Club. Он засасывает на двое суток.
Впервые обычная пластмассовая баранка, у которой и в помине нет обратной связи, дарит такой восторг. Вот передние колеса начали выскальзывать из поворота, и доворачивать

руль бесполезно, но машину все еще можно попытаться поймать. Усилием воли уменьшаешь угол поворота, с ужасом осознавая, что эта траектория ведет прямо в бетонную стенку, и все-таки через мгновение колеса опять получают сцепление с дорогой. Можно снова ввинчиваться в поворот.

Экстатическое слияние с машиной наступает, когда после долгих тренировок наконец удается точными подруливаниями гасить колебания, возникающие после проезда по высокому поребрику. То же самое и с тормозами. Их настроили так, что игрок может научиться безошибочно управлять замедлением. В зоне жесткого торможения, которой завершается стартовая прямая, можно нутром чувствовать, как тормозная система с трудом гасит огромную кинетическую энергию, полученную железной конструкцией весом в тонну, как резко снижается курсовая устойчивость и как мгновенно пропадает эффективность замедления, стоит колесам заблокироваться.

Трасса Fern Bay Club, показавшаяся тривиальной и скучной поначалу, за двое суток была пройдена сотни раз с нарастающим удовольствием. Так был покорен уровень сложности Pro, а в личном гараже появился полный набор спорткаров.

С три короба

В перерывах между заездами гонщика посещают мысли. Такие малобюджетные шедевры, думает он, обычно отдают каким-то еще «некоммерческим» очарованием. Но все-таки принимать Live For Speed (LFS) за гениальное творение того типа, что создаются на коленке вопреки финансовой выгоде и исключительно из любви к искусству, было бы ошибкой. В своем интервью годичной давности (см. .EXE #10'02) авторы явно скромничали, кокетливо замечая, что «маркетинговая стратегия еще окончательно не выработана». Конечно, ноу-хау с распространением финальной версии игры сугубо через Интернет в несколько этапов и без участия каких-либо издателей-гигантов, возможно, на тот момент еще не было до конца продумано. Но грамотный пиар работал уже на всю катушку. Нам говорили ровно то, что мы хотели услышать: «в релизе тщательнейшим образом будет вылизано все вплоть до графики», — и мы почему-то верили. Теперь-то ясно, что графические улучшения (с пресловутыми прозрачными стеклами), лицензированные машины и честная модель повреждений — все это даже не планировалось. Но нельзя же было так сразу в этом признаваться.



Стоит дрогнуть правой ноге, и зверюга LX6 агрессивно метет хвостом, в одно мгновение разворачиваясь на 180 градусов.

Раскраска от «официальных спонсоров» смотрится на машинах намного лучше однотонной, но черные дыры окон удручают.



Зализанные и безвольные формы поначалу вводят в заблуждение, но на деле RB4 GT — самый настоящий раллийный болид с колесной формулой 4x4.





Вылетая с трассы, неопытный пилот все еще опасен для окружающих: желтыми шинами-снарядами можно поразить пару-тройку машин конкурентов. В онлайне после таких талантливых маневров соперники затевают голосование за исключение игрока из заезда.

Переиграв во все многочисленные демо-версии LFS, выпускавшиеся за последний год, мы, конечно, привыкли к мысли, что в такой спокойной и простой графике нет, в общем-то, ничего дурного. И несокрушимые корпуса машин — тоже вполне допустимая условность...

Могло ли быть иначе? Создатели и сами, вероятно, задавали себе этот вопрос. Но и так ведь неплохо: игра состоялась, с информационными спонсорами (RaceSimCentral.com, BHMotorsports.com и прочими) расплатились «наружкой» вдоль электронных трасс и баннерами на машинах, продажи идут, и, что приятно, ни с какими художниками и 3D-моделлерами делиться доходами не надо. Да и принцип «не соврешь — не продашь» никто не отменял.

Вредные, в общем, мысли.

Экстремум

Мир LFS стоит на трех турбированных слонах, различающихся по типу привода. С ними у нас будут серьезные и продолжительные отношения. Дело в том, что младшие болиды XF GTI и XR GT довольно быстро перерастаешь, их способности сильно ограничены «маленьким» движком и слабыми тормозами. С монстрами LX другая проблема — у них всего через край. Избыток мощности и сверхмалый вес делают машинки предельно нервными, и усмирять их — тяжелая работа. Скорее пилот подчиняется автомобилю, чем машина ему.

На техничных городских трассах и скользких кроссовых кольцах закаляется характер. На них переднеприводная FXO Turbo демонстрирует очень ценное свойство: запас мощности позволяет легко корректировать заносы добавлением газа. Но турбированный полноприводник RB4 GT, конечно, быстрее, и его безопасная нейтральная поворачиваемость вдохновляет на совершенно отчаянные атаки напряженных виражей с гравийным покрытием. А самая скоростная XR GT Turbo, как и положено кольцевым болидам из высших лиг, отличается «классическим» задним приводом со всей вытекающей отсюда предельной требовательностью к мастерству пилота.

К сожалению, ни одна из машин не предрасположена к активному использованию управляемых скольжений, и регулировками почти ничего не добиться. Но картины это, если разобраться, не портит, ведь в кольцевых гонках заносы не практикуются, а вся работа в гараже направлена на достижение максимального ускорения и лучшей устойчивости.

Профессионалы утверждают, что правильная настройка машины — та, при которой скорость прохождения трассы ограничена только способностями самого пилота, а у болида сохраняется запас «ресурсов». И тут в LFS все как по книжке: двух стандартных сетапов может хватить очень надолго, и поиск лучших регулировок просто ни к чему не приведет. Но когда нам требуется большее, придется поднатужиться. Особенно тем из нас, кто не заканчивал курсы гоночных инженеров, которые являются основной частью учебной программы в симуляторах с углубленным изучением гоночных дисциплин (скажем, F1-2002). У примерных студентов не возникнет проблем с углами установки колес и балансом тормозной системы, даром что телеметрии в LFS нет и в помине. А двоечники и прогульщики обречены напряженно соображать, что даст повышение клиренса и понижение давления в шинах, — никаких справок по этим вопросам в игре нет.

Тренажер

Сам процесс постижения сущности этих машин так затягивает, что далеко не сразу понимаешь — по сути, LFS лишен сингл-игры. Трассы не объединены в «Чемпионат», нигде не отмечаются наши победы и лучшие круги. Поощрений за успехи тоже ждать не приходится, поскольку система начисления очков, которые даются за финиши в первой тройке, никакой ключевой роли не играет: заработать заветные 600 баллов, открывающие доступ к самому мощному болиду — LX6, не составляет никакого труда. Опытный игрок получит эту четырехколесную ракету уже в первый день.

Авторы не смогли довести до ума и идею с компьютерными соперниками, способными к самообучению. Серьезно попрактиковавшись на первой паре трасс, игрок, конечно, довольно быстро осваивает и все остальные, а искусственный интеллект даже в режиме Pro не может за ним угнаться. Зато потом в какой-то момент соперники наконец достигают профессионализма, и некоторые из ИИ-драйверов ездят уже гораздо быстрее нас. Самое обидное, что мы никак не можем уследить за этим процессом, поскольку каждый из двенадцати электронных гонщиков прогрессирует в собственном темпе. Информация же об их способностях полностью засекречена, мы даже не можем посмотреть статистику их выступлений. Так что игрок расставляет пилотов на старте практически наугад и никогда не знает, будут ли они бить рекорды или поддаваться ему.

Впрочем, никто теперь и не скрывает, что LFS разрабатывалась с однозначным уклоном в многопользовательский режим. В заставке дано четкое определение: online racing simulation, а значит, соревнования с компьютером нужно воспринимать только как тренировочные заезды перед полноценными Гран-при в Сети. Коварных авторов можно поздравить: эти упоительные Большие Гонки, что круглосуточно проходят на десятках серверов, влюбили в себя, парализовали, отняли у общества уже тысячи одухотворенных гонщиков.

Нас в том числе. Читайте следующий номер!

Shareware: любители и профессионалы

*Стив Павлина**



Вы когда-нибудь задумывались, почему некоторые разработчики условно-бесплатных игр невероятно успешны, их продукты отлично продаются, принося десятки тысяч долларов, а подавляющее большинство мучительно пытается сбыть хотя бы десяток копий своих творений? Ответ лежит в подходе к делу тех и других. Давайте для удобства назовем одних «профессионалами», а других «любителями».



Цикл разработки продукта

Для начала изучим таблицу 1 (см. следующую страницу). После первого прохода по этому циклу начальные результаты любителя и профессионала могут быть практически идентичными. Но любитель после первого прохода обычно останавливается, а профессионал понимает, что это лишь начало пути. Предположим, каждый выпустил продукт, который поначалу приносит $100 в месяц. Любитель решит, что продукт провалился, внесет несколько поправок, которые ничего особенно не изменят, и перейдет к следующему продукту. А вот профессионал спросит себя: «Как сделать так, чтобы получать $200 в месяц?» Проходя по этому циклу улучшений много раз (часто больше десятка за несколько лет), профессионал может в конце концов выпустить хит, приносящий ему тысячи долларов в месяц. Где любитель видит $100 как провал, там профессионал видит их же как зерно, из которого может вырасти гораздо больше. Он понимает, что выпуск продукта — это только первый шаг в длинной цепочке обновлений и улучшений, и не только самого продукта, но и системы его продаж и маркетингового плана. И вот почему:

Чтобы добиться хотя бы одной продажи, одновременно должно реализоваться огромное количество факторов. Шанс, что все эти факторы будут правильными с самого начала, почти нулевой. Предположим, что таких факторов всего десять (качество продукта, потребность в нем на рынке, эффективность ваших shareware-ограничений, подталкивающих к покупке, эффективность системы заказов, размер демо-версии и т.п.). И еще предположим, что для каждого фактора есть диапазон по эффективности — от 0% до 100%. Самое главное здесь — понять, что они не складываются, а умножаются! Если все важные факторы эффективны на 100%, но всего лишь один — на 0%, это означает, что продаж не будет вообще, хотя большинство вещей вы сделали идеально. К примеру, вы могли создать великолепный продукт, но если люди не чувствуют себя в безопасности, используя вашу форму для заказа, эта единственная промашка лишит вас большинства покупателей.

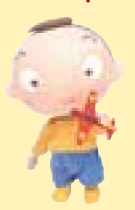
Что будет, если каждый из этих 10 факторов имеет эффективность 60%? Вдумайтесь: при этом вы получаете только 0,6% от возможных продаж! Даже если каждый фактор эффективен на 90%, вы все равно достигли всего лишь 35% от оптимума.

Конечно же, эта модель слишком упрощена. Но моя цель сейчас — рассеять миф, что каждому компоненту вашей системы продаж достаточно быть «хорошим, пусть и не великолепным». В реальной жизни таких «хороших» факторов достаточно, чтобы в итоге, перемножившись, они создали «отвратительный» результат. Вот формула: (хороший, пусть и не великолепный) N = отвратительный (для достаточно больших N). Если все, связанное с вашим продуктом, просто хорошо (скажем, 60% от идеала), это не значит, что вы получите 60% возможных продаж. Это, увы, почти наверняка означает, что вы получаете меньше 1%! Совершенствуя критичные для успеха факторы и делая каждую часть вашего продукта, системы продаж и маркетингового плана чуть лучше с каждым релизом, вы можете существенно повысить продажи со временем. Вполне возможно удвоить или утроить их всего за один день.

Кстати, в реальной жизни для большинства релизов добиться даже 60% эффективности для всех критичных факторов практически невозможно, особенно для начинающих разработчиков, у которых многие факторы находятся на уровне 10% или меньше. К примеру, заголовок на веб-странице продукта может отсутствовать или быть плохо сформулированным. В самом продукте могут быть ошибки или

* Это уже седьмая статья Стива Павлины (Steve Pavlina), известного автора shareware-игр, исполнительного директора и владельца компании Dexterity Software (www.dexterity.com). И если предыдущие были посвящены частным вопросам игрового shareware-бизнеса, то эта смотрит в самый что ни на есть корень: каким должен быть сам человек, занятый этим нелегким делом, какой склад ума и методы решения проблем он должен воспитывать в себе...

Таблица 1. Цикл разработки продукта.



Любитель	Профессионал
1. Загорается идеей продукта.	1. Делает базовое исследование рынка, чтобы определить лучшие возможности для новых продуктов.
2. Создает продукт, не думая, есть ли для него рынок.	2. Разрабатывает продукт, который вдохновляет его самого, и использует обнаруженные на рынке возможности.
3. Выпускает продукт.	3. Создает продукт вместе с системой его продажи и маркетинговым планом.
4. Время от времени пытается продвигать его, пока маркетинг ему не надоест.	4. Выпускает продукт.
5. Обнаруживает, что результаты ужасны.	5. Систематически продвигает продукт согласно маркетинговому плану.
6. Задает вопросы, от которых у него самого опускаются руки, например: «Почему у меня такие низкие продажи?»	6.Измеряет результаты и получает обратную связь.
7. Некоторое время грустит.	7. Учится у лидеров индустрии (компаний и продуктов).
8. Общается по большей части с теми, у кого столь же печальные результаты, утешаясь тем, что не одинок.	8. Задает вдохновляющие вопросы, например: «Как я могу увеличить продажи на 20% или больше»?
9. Время от времени производит на сайте или в продукте какие-нибудь изменения.	9. Обновляет продукт, систему продаж и маркетинговый план, основываясь на полученных знаниях.
10. Забрасывает продукт (кроме обработки заказов и поддержки пользователей) и возвращается к шагу 1 для следующего продукта.	10. Повторяет с шага 5.

проблемы совместимости, поэтому многие люди его вообще не смогут запустить. Ваш сайт может выглядеть непрофессионально и отпугнуть потенциальных покупателей. Вы, вероятно, почти не занимаетесь маркетингом в нужном объеме. Возможно, у вас всего один продукт, и вы не получаете прибыли от перекрестных продаж. Вполне возможно, что из-за всех этих факторов вы получаете что-нибудь вроде 0,01% от потенциальных возможностей вашего продукта, если бы довели его до ума.

Продажа shareware-программ сильно отличается от продажи «коробочного» ПО. Когда у покупателя есть возможность попробовать программу до покупки, возникает огромное количество этапов, через которые проходит покупатель, и каждый такой шаг, если он не пройден, может «убить» продажу. Всего один фактор, не доведенный до совершенства, может стоить вам большинства потенциальных клиентов, а когда таких факторов много, вы, по сути, разбрасываетесь клиентами направо и налево. Представьте себе мячик, катящийся по трубе с десятью дырками. Если он прокатывается, не упав ни в одну, это успешная продажа. А вот если мячик падает хотя бы в одну дырку, шанс потерян, клиент уходит. И метод вывода продукта из ситуации, когда продажи ужасны, заключается в методичном обнаружении и затыкании этих самых дырок.

Я работаю в этой индустрии уже немало лет и видел этот цикл повторяющимся снова и снова. Вы не поверите, сколько величайших shareware-игр после первого релиза имели ужасающие продажи, иногда вообще никаких за весь первый год. Но разработчики, постоянно (годами!) улучшая критические факторы, постепенно превратили их в хиты.

Так какой же подход лучше? Выпустить пять продуктов за пять лет, каждый с эффективностью 0,01% или довести один продукт с 0,01% до 2%? Предположив, что 0,01% приносит вам $100 в месяц, первый сценарий даст вам $500 в месяц, и именно такую сумму с трудом получают большинство любителей. А вот второй сценарий даст вам $20000 в месяц всего лишь от одного продукта, причем потребует гораздо меньше труда.

Мастерство не пропьешь!

Есть как минимум три причины, по которым опытные профессионалы могут выпускать хиты чаще, чем новички-любители. Во-первых, профессионалы уже заткнули немало дырок в своей системе продаж, причем общих для всех продуктов, например, оптимизировали свои сайты, упростили процесс заказа, ввели гарантированный возврат денег неудовлетворенным покупателям, создали четкий маркетинговый план, добились отличных позиций в поисковых системах и т.п. Поэтому, когда они выпускают очередной продукт, он наследует все плюсы оптимизированной системы продаж. Кроме того, профи уже получили немалый опыт на прошлых продуктах, и им проще приложить его к новым, в силу чего все очевидные проблемы, которые мучают новичков, у них давно решены. И, наконец, в-третьих, профессионалы глубоко прониклись идеей, что первый выпуск продукта — это лишь начало работы, поэтому они с самого старта планируют улучшать продукт, прислушиваются к пользователям, чтобы найти новые дырки и заткнуть их.

Очень, очень редко случается так, что продукт с самого начала показывает весь свой потенциал, даже если разработчик весьма опытен. Если вы выпустите новый shareware-продукт, я гарантирую, что в нем будет масса проблем и он наверняка будет приносить вам меньше 1% от возможного дохода. Если вы поднимете каждый из критичных факторов успеха всего на 5%, то увеличите свои продажи на 60%. И если вы будете делать это снова и снова, то обнаружите, что ваши месячные продажи потихоньку растут: $100... $160... $250... $400... $650... $1000... $1700... $2700... $4300... $6900... $11000... $18000... и так далее. Заметьте, что пятая итерация — это даже не $1000!

Чтобы улучшить эти самые критичные для успеха факторы, вам придется взглянуть в лицо суровым, объективным фактам. Пригласите других людей, чтобы они оценили ваш продукт, сайт, систему обработки заказов. Плюньте на свое эго, будьте как можно более открытым. Изучите, как другие продвигают свои продукты (если хотите — спросите на форумах разработчиков). Слушайте, что говорят ваши эксперты, не обманывайте самого себя, убеждая их, что вы правы, а они ошибаются. Не пытайтесь сделать все идеальным за один раз. Но, конечно же, пытайтесь увеличить несколько критичных факторов хотя бы понемногу с каждым последующим релизом. К примеру, вы можете попробовать сделать страницу вашего продукта эффективнее на 20%, shareware-ограни-

чения — на 10% более завлекательными, интерфейс продукта на 30% более интуитивным, и т.п.

В качестве личного примера расскажу, как вскоре после выпуска игры Dweep в середине 1999 я начал получать запросы от игроков на пакет расширения или дополнительные уровни. И я выпустил этот пакет. Игроки также жаловались, что Dweep слишком медленно двигался, им хотелось управлять скоростью. И я добавил управление скоростью. Тогда они захотели еще один пакет расширения — и я его реализовал. Затем игроки захотели редактор уровней — добавил и его. Они тут же захотели выкладывать свои уровни на всеобщее обозрение, поэтому я создал архив бесплатных уровней. Он, правда, потребовал слишком много работы для поддержания, так что я в конце концов его убрал, заменив на форум, где игроки могут сами размещать свои уровни, и это устроило всех. В то же время я серьезно улучшал свой сайт, работал над маркетинговым процессом, системой заказов, занимался перекрестным продвижением с другими играми, повысил цену с $9.95 до $24.95, одновременно увеличив количество уровней с 30 до 152. Большая часть продаж Dweep была вызвана именно этими позднейшими изменениями, а не пришла к исходной версии игры сама собой.

Подход новичков оставляет все эти потенциальные награды невостребованными, и продукт не добирается даже до 1% от своего потенциала. Профессионалы же всегда идут вперед, относясь к своему shareware-детищу, как к дереву, которое нужно долго и тщательно поливать, прежде чем оно принесет плоды. Как в известной поговорке: любитель считает, что стакан пуст на 99,99%, а профессионал считает его полным на 0,01%. Что ж, а теперь давайте исследуем различия между любителями и профи как личностями.

Личное развитие

Методы личного развития показаны в таблице 2. Любитель воспринимает развитие своей личности очень узко, в одном измерении — к примеру, он хочет стать лучшим разработчиком. Все его усилия сфокусированы на том, чтобы получить как можно больше знаний в этой конкретной области. Книжная полка любителя от shareware заставлена книгами из какой-нибудь одной сферы (к примеру, разработка ПО), почти полностью игнорируя все остальные важнейшие части бизнеса — вроде маркетинга и продаж.

А вот профессионал поступает совершенно иначе, он использует целостный подход, понимая, что все в жизни переплетено и слабость в одной области (например, в управлении финансами) может свести на нет успехи в других (скажем, в программировании). Книжная полка профессионала содержит набор книг на самые разные темы: бизнес, маркетинг, продажи, финансы, технология, психология, здоровье, отношения с людьми... Профессионал открыт знаниям и получает их самыми разными способами, например, читая труды о разработке ПО, обсуждая с коллегами маркетинг, слушая аудиопрограмму об управлении временем и посещая семинары о технике продаж. Он продвигается сразу по нескольким направлениям, понимая, что 10% улучшения в пяти разных областях дают больше результатов, чем 50% роста в какой-либо одной.

Любитель тщательно охраняет свои знания, относясь к ним, как к ценному ресурсу, своему конкурентному преимуществу. Поэтому он редко становится популярным в профессиональных кругах, упуская тем самым массу отличных возможностей, которыми профи часто делятся друг с другом. Такой подход прежде всего ограничивает поток обратной информации, движущейся к любителю, в результате тот оказывается отрезанным от «внутреннего круга» людей, успешных в своей отрасли. Немногие делают лишний шаг, чтобы напрямую помочь любителю, поскольку он и сам ничего хорошего им не сделал, да и просто никому не известен. Любитель застревает в нисходящей спира-

Таблица 2. Методы личного развития.



Любитель	Профессионал
1. Близоруко фокусирует усилия по развитию своей личности в тех областях, которыми сам наслаждается (например, дизайн или программирование), а не в тех, где улучшение принесет больше результатов (например, маркетинг или самодисциплина).	1. Производит оценку своих сильных и слабых сторон, особенно обращая внимание на те, что ухудшают общую картину (к примеру, плохое умение ставить цели приводит к нечеткому маркетинговому плану).
2. Получает знания случайным образом из одного или двух главных источников (например, читая книги и статьи, но не бывая на «живых» семинарах и не слушая аудиопрограммы).	2. Идентифицирует ключевые знания и умения, которые необходимо освоить (маркетинг, продажи, программирование и т.п.), а также ключевые особенности личности, которые требуют улучшения (организованность, самодисциплина, фокусировка, мотивация и т.п.).
3. Применяет новые знания, чтобы сделать свои сильные стороны еще сильнее (например, разработка продуктов), еще больше отставая в слабых областях (например, маркетинг и продажи).	3. Находит множественные источники, позволяющие улучшить вышеупомянутые знания, умения и особенности личности (опытные коллеги, партнеры по бизнесу, книги, организации, в которых можно поучаствовать, конференции и семинары).
4. Оберегает самое лучшее, что узнал, как самый ценный секрет. Поддерживает менталитет соревновательной скрытности.	4. Действует, активно используя все эти источники. Читает книги, участвует в работе организаций, присутствует на конференциях и семинарах, учится у талантливых людей.
5. Повторяет процесс с шага 1.	5. Тщательно применяет новые знания к своему бизнесу и личной жизни, понимая, что даже небольшие улучшения, накапливаясь, приводят к экспоненциальным результатам год за годом.
	6. Передает полученную мудрость другим, делясь советами, публикуя статьи, вызываясь добровольцем, обучая других и т.п. Поддерживает менталитет кооперативного изобилия.
	7. Повторяет процесс с шага 1.



ли одиночества, процесс роста бизнеса для него похож на карабканье на высокую гору.

И наоборот, профессионал осознает важность потока информации, понимает, что, передавая информацию другим, он только улучшает свои знания. Делясь знаниями, он разбрасывает семена, которые будут приносить всем пользу долгие годы. Открыто и щедро делясь знаниями, профессионал приобретает положительную репутацию, которая привлекает других профессионалов. По этой сети к нему течет изобильный поток возможностей, казалось бы, не требующий от него специальных усилий. Это создает восходящую спираль, где профессионал использует свою сеть контактов, чтобы легко наращивать бизнес.

Психологические факторы

Психологические особенности любителей и профессионалов перечислены в таблице 3. Когда результаты плохи, любитель ищет безопасности, комфорта и утешения. Любителям нужно знать, что они не одиноки, поэтому они собираются в группы, организуют форумы, где жалуются друг другу на жизнь и судьбу. Их внутренняя неуверенность делает почти невозможным принятие неудачи, поэтому они пытаются найти внешние причины: то их не устраивает принцип shareware, то валят на экономику в целом... Любители ищут подтверждение своей позиции в лице «экспертов», соглашающихся, что успех на этом поле невозможен и только самые удачливые могут чего-то добиться. Когда они слышат от других об ужасных продажах, то чувствуют себя надежнее. Истории успеха нервируют любителя, заставляя его тревожиться, завидовать или обижаться.

Профессионал же эмоционально защищен. Он ищет понимания и знаний. Он несет личную ответственность за свои результаты и всегда открыт для роста. Когда он испытывает проблемы, то ищет их причины, предполагая, что причина неудач — в недостатке понимания или умения, что привело к ошибкам. Профессионал, разумеется, испытывает точно такие же неудачи, как и любитель, даже иногда более жестокие, но он учится на них и движется вперед, имея за душой еще более сильный план.



Таблица 3. Психологические особенности.

Любитель	Профессионал
● Имеет несуществующие или расплывчатые цели («Получить больше денег»).	● Имеет четкие цели, причем в письменном виде («увеличить продажи на 20% за три месяца»).
● Имеет случайную мотивацию, возникающую от нерегулярных внешних влияний (воодушевляющая книга или фильм, разговор, отличная идея и т.п.).	● Сознательно культивирует в себе мощное стремление к успеху.
● Сфокусирован на зарабатывании денег и принуждении клиентов к покупке.	● Сфокусирован на том, чтобы удовлетворить нужды клиентов и дать им нечто ценное.
● Пытается переложить вину за плохие результаты на внешние факторы (плохое состояние экономики, сильных конкурентов, невезение, нечестную борьбу, недостатки shareware-модели и т.п.).	● Берет на себя ответственность за плохие результаты, ищет причины и учится на них («возможно, нужно улучшить побуждение к регистрации, переписать мануал продукта» и т.п.).
● Тратит усилия на самые приятные ему действия.	● Тратит усилия на самые важные действия (самые полезные для достижения целей) и находит пути, чтобы наслаждаться этим процессом.
● Имеет менталитет, основанный на идее «нулевой суммы» («я ничего просто так не отдам, если не получу что-нибудь взамен»). Планирует только на ближайшую перспективу, часто в пределах одного цикла развития продукта.	● Имеет менталитет, основанный на идее, что высаженное и ухоженное зерно знаний обязательно вернется с прибылью.
● Воспринимает проблемы как препятствия к достижению целей.	● Планирует надолго, часто думает вперед на пять и более лет.
● Постоянно сомневается в себе («успеха так сложно добиться!»).	● Воспринимает проблемы как новые возможности.
● Использует несбалансированный подход, улучшая свои сильные стороны и позволяя слабым становиться еще слабее.	● Всегда уверен в себе («успех неотвратим!»)
● Верит, что путь к успеху — «делать» (работу), затем «иметь» (результаты), а уж затем «быть» (успешным).	● Использует сбалансированный подход, улучшая множество слабых областей, мешающих развиться сильным.
● «Как только я достигну этой (расплывчатой) цели, тут-то я и буду успешным».	● Понимает, что путь к успеху — сначала «быть» (успешным в мыслях), затем «делать» (действия, отвечающие этому образу мыслей), а уж потом «иметь» (результаты, соответствующие этим действиям).
● Недостаточно последователен в действиях («я попробую вот это — и посмотрю, что получится»).	● «Как только я поверю, что успешен, внешние результаты придут естественным путем».
● Избегает смотреть в лицо неприятным фактам, остается в пределах зоны комфорта («я не люблю и не понимаю маркетинга, поэтому лучше пока буду программировать»).	● Очень последователен в своих действиях («я найду путь или сам его создам»).
● Верит, что риск и удача — необходимые элементы для больших прорывов («выпуск нового продукта похож на игру в рулетку»).	● Грудью встречает неприятные факты («маркетинг важен для моего бизнеса, поэтому мне необходимо стать мастером маркетинга»).
● Истории успехов других увеличивают его тревогу, неадекватность или зависть.	● Избегает ненужных рисков и ставит на возможности, имеющие максимальный шанс на успех, стараясь исключить потенциальные неприятные последствия («выпуск нового продукта — это не игра, я просто буду постоянно улучшать его, пока он не станет хитом»).
● Чаще всего общается с такими же любителями, точно так же запутавшимися, а с профессионалами общается редко (групповые жалобы друг другу перевешивают настоящий обмен знаниями).	● Истории успехов других использует как источник новых идей и нового взгляда на вещи.
● Его негативизм раздирает новые идеи на части еще до того, как они окончательно оформятся.	● Общается со сконцентрированными на успехе профессионалами, обучаясь «контактным методом», реже общается с любителями, поддерживая постоянный поток знаний и идей.
● Имеет негативные ассоциации со строительством бизнеса («пользователи — это сплошная головная боль, слишком много ответственности, слишком много обязанностей, усталость, рискованная ставка, не могу одновременно делать деньги и заниматься тем, чем хочу»)	● Положительно смотрит на вещи, позволяя новым идеям вызреть, прежде чем тестировать их в реальном мире.
	● Имеет позитивные ассоциации со строительством бизнеса («финансовое благополучие, хорошая жизнь для семьи, ранний уход на пенсию, свобода, возможность принести счастье окружающим, реализация мечты, помощь бедным, создание рабочих мест»).

Нельзя отличить профессионала от любителя, просто взглянув на их нынешние результаты. Ключевая разница – внутри человека. Начав с нуля, на старте у обоих все будет одинаковым. Даже через год их результаты могут быть очень похожими. Но отмотайте время вперед лет на десять: любитель, вероятно, уже сдастся и уйдет из бизнеса или же будет влачить жалкое существование, еле-еле наскребая на пропитание; а профессионал тем временем станет признанным лидером с большим и устойчивым доходом.

Не надо бояться!

Так в чем же ключевое различие между shareware-любителем и shareware-профессионалом? Его можно выразить всего одним словом: страх. Любитель чувствует себя уязвимым, он верит, что могут произойти вещи, с которыми он не справится. Он не хочет иметь дело с продуктами, которые никак не продаются, избегает смотреть в лицо своей неадекватности, пытается бороться со страхом, держась за знакомое и комфортное окружение. Вместо того чтобы преследовать самые ценные возможности, он цепляется за самые безопасные и привычные пути. К примеру, любитель, чувствующий себя хорошо во время программирования, будет отдавать предпочтение именно проектам, требующим программирования, и не важно, будет ли это полезнее всего для бизнеса. Любитель связывает немалую часть своей ценности как личности с внешними факторами, а когда они попадают под угрозу, стремится вернуться в безопасность комфортной зоны.

Профессионал же принял чувства безопасности и изобилия внутрь себя самого. Он верит, что готов встретить любую неожиданность – и победить. Он не чувствует необходимости держаться за комфорт, а когда встречает изменения – принимает их, ищет скрытые возможности и прорывается вперед. Я не хочу сказать, что профессионал не чувствует страха, это нормальный человек. Разница лишь в том, что он поворачивается к своему страху лицом и борется с ним.

Любитель редко ощущает свой страх на сознательном уровне: «я просто не люблю маркетинг», «я генетически неспособен хорошо планировать», «я чувствую себя обманщиком, когда пишу рекламные тексты». Размышления о таких работах и проектах заставляет любителя чувствовать дискомфорт, волнение, иногда – отвращение, не понимая сознательно, чем же эти чувства вызваны. Когда ему указывают на эти недостатки, любитель часто становится эмоциональным, саркастичным, уходит в глубокую защиту. Но там, где любитель реагирует на проблему уходом в себя, назад в комфортную зону, профессионал игнорирует свое эго и пытается сознательно почувствовать свой страх, вытащить его на свет и уничтожить. Профессионал говорит: «я, пожалуй, чувствую себя некомфортно, когда занимаюсь маркетингом, потому что у меня нет опыта, но я знаю людей, которые просто в восторге от этого занятия. Я поговорю с ними, узнаю, что же они в нем так любят, куплю книгу о маркетинге и через несколько лет буду гуру и в маркетинге». Может статься, что профессионал вместо этого наймет работника или привлечет партнера, имеющего нужные таланты, но это решение будет принято сознательно, а не продиктовано страхом.

Эти модели «любителя» и «профессионала», разумеется, абстрактны. Между ними лежит бесконечное поле, где, собственно, и находятся реальные люди. Надеюсь, мое описание контраста между двумя полюсами окажется вам полезным для продолжения своего профессионального роста и развития.

Перевод с английского Господина ПэЖэ.



Поле битвы: «Блицкриг» *Окончание. Начало см. в ##5, 7, 8*

Юрий Маркин, Александр Винников[1]

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы



Александр Винников.

Действие четвертое

Через продырявленный в нескольких местах занавес, на котором все еще нет золотошвейной чайки, зрителям мерещится пасторальная русская деревня. На завалинке одной из изб с видом крайнего изнеможения развалился КНР[2]. Его манипулярные манипуляторы (лапки, если угодно) забрызганы чем-то зеленым до аналога локтей, глазные отростки хаотично разбросаны по периметру остального «тела». Неподалеку на огромном надувном крокодиле породы «аллигатор» лежат измазанные зеленкой и перемотанные бинтами, словно классические мумии, тела наших славных мододелов – ЖИМ[3] и УГМ[4]. Нитевидный пульс и слабое, почти чейнстоксовское, но все равно, назло всем нам, прямолинейное дыхание наблюдается!

Перекрывая громогласные децибелы «слабого» дыхания и нитевидного пульса, звучит традиционное недовольное бормоглотание КНР.

КНР *(явно подражая ЖИМ, а потому – с нескрываемым отвращением).* «Теперь я вожу! Теперь я вожу! А-а-а-а-а-а...» Доводился! Ладно бы в голову этому угрюмому садоводу попал – было бы просто громкое «Бум»! Так ведь нет! Он ему прямо в мягкие ткани жо... се... седалища засадил! В ахиллесову... эту... пяту! Госпитализация. Он, конечно, побрыкался немного, но анестезия киянкой кого хошь анестезирует *(любовно поглаживает невесть откуда взявшийся небольшой деревянный молоток).* Ну а потом этот попрыгунчик-стрекозел *(окидывает нежно-презрительным взглядом ЖИМ)* испытал острый приступ депрессивного ботулизма... Но зато теперь никто не отвлечет самого меня от моей непосредственной обязанности – декламации вдохновенной поэмы о скриптах.

Внезапно со стороны крокодила типа «аллигатор» до зрителя начинает доноситься «слабый» голос УГМ.

УГМ. Учебник... Там есть учебник... Я тоже смогу заставить их работать без участия человека...

КНР *(тюкает УГМ по голове киянночкой. УГМ вновь чудесным образом проваливается в забытье).* Мнда... Действительно... Настоятельно рекомендую всем заинтересованным лицам внимательно изучить руководство к редактору. Там есть описание всех функций и множество полезных, словно рыбий жир по утрам, примеров. Дальнейшие мои советы – именно для лиц заинтересованных, собирающихся побеждать в конкурсе, поэтому те, кто еще не успели таковыми стать, – на выход, в сад, с вещами. То есть за компьютер, друзья, – внимательно изучать изложенное в файле «Mapeditor.html».



Юрий Маркин.

В зале немедленно происходит массовый исход публики. Самые же проницательные извлекают из широких штанин заветные ноутбуки и вперяют в них свои пылающие взоры. Эти – непременно победят. Запомним их лица, проверим у них паспорта.

КНР *(с видом Валентина Саввича Каменского, заправского лектора в кроссов-*



Компания «Нивал» представляет: карта от самого А. Винникова в действии. На экране — фрагменты ее прохождения.

[1] Юрий Маркин, менеджер по связям с общественностью, Александр Винников, главный дизайнер карт, оба – краснознаменная ордена «Нашего Выбора» компания «Нивал» (www.nival.ru).
[2] Напоминаем пропустившим первое, второе и третье действия: КНР – Кошмарный Надмировой Разум, очень страховитый персонаж, но в душе форменная душка.
[3] ЖИМ – Жизнерадостный Мододел.
[4] УГМ – Угрюмый Мододел.



Легкое покусывание врага за бока — проверка обороноспособности небольшого промышленного комплекса.

ках). Самое важное для нас сейчас — научиться задавать условия победы и поражения. Ну, к примеру, надо удержать до прибытия основной группы войск единственную и неповторимую свиноферму, хряки которой являются носителями стратегически важного сала со вкусом лайма и киви. Для этого нам понадобится нечто вроде вот такого скрипта...

Вдохновенная речь КНР бесцеремонно прерывается срывающимся на визг фальцетом ЖИМ.

ЖИМ. Раскрыта тайна бесперебойного скриптования! Авторитетная комиссия заявляет: ничего сложного в этом нет...

Визг перекрывается сдержанным свистом кияночки, рассекающей воздух.

КНР. Да, действительно, для того чтобы начать сравнимый по таинственности с камланием процесс скриптования карты, достаточно создать, ну, скажем, в ноутпаде, файл с расширением LUA (*.lua) и начать строчить в него команды. Ну а подключить скрипт и того проще: открываем редактор, кликаем на пиктограмме гаечного ключа на панели инструментов и указываем, где мы сохранили наш скрипт.
Ничего сложного в скриптовании нет — если знаешь все команды, то даже лысого бабуина можно заскриптовать до упаду. Посему, в виде чистого потока незамутненного сознания, привожу выдержки из своего, увы, незаконченного труда «Современные тенденции развития огнево-подсечного свиноводства как зеркало мировых интеграционных процессов в сфере маслобойной промышленности, или Десять тысяч способов научиться быстро и безболезненно писать грамотные скрипты». Глава 246. «О различных функциях языка LUA и ценности кунжута в приготовлении бигмака»!

КНР входит в раж и, размахивая кияночкой, разражается пространной тирадой на тему скриптования, вводя оставшихся зрителей-почти-победителей в шоковое состояние.

КНР. В скрипте, как уже упоминалось, работать с юнитами и объектами можно через идентификаторы, назначаемые в редакторе как «ScriptID». Таким образом, все функции по получению и изменению свойств и состояний объектов и юнитов используют этот идентификатор. Причем несколько объектов или юнитов могут иметь один и тот же идентификатор, поэтому посредством скрипта можно, к примеру, получать нужное количество объектов (и юнитов) с одним идентификатором. Вот, пожалуйста:

```
local Numofunits = GetNUnitsInScriptGroup( 123, 0 );
```

В этом примере локальной переменной Numofunits присваивается количество юнитов (для объектов эта функция также действует) с идентификатором 123, принадлежащих игроку номер 0.
Локальные переменные — это такие переменные, которые действительны только в теле функции. Подробнее о глобальных и локальных переменных — чуть ниже.
Еще один пример:

```
Cmd( 3, 123, 5000, 6000 );
```

Здесь юнитам с идентификатором 123 дается команда номер 3 (агрессивное движение) в точку (5000, 6000). Однако вместо значений координат (которые к тому же могут измениться) можно использовать функцию получения координат скриптовой зоны (Script Area) или юнита. Таким образом, предыдущий пример может выглядеть так:

```
local x, y = GetScriptAreaParams( «Bridge» );
Cmd( 3, 123, x, y);
```

Видно, что значения присваиваются сразу двум переменным — x и y. Это особенность языка LUA. Функции могут возвращать сразу несколько значений. Функция GetScriptAreaParams как раз возвращает несколько значений (координаты центра скриптовой области), поэтому строку можно упростить:

```
Cmd( 3, 123, GetScriptAreaParams( «Bridge» ) );
```

Для того чтобы логика скрипта соответствовала задумкам картодела, надо использовать фундаментальный принцип «причина-следствие». В скрипте это будет выглядеть как проверка на условие. Пример:

```
if ( GetNUnitsInScriptGroup( 1000, 1) == 0) then
Win( 0 );
end;
```

Если количество юнитов игрока номер 1 с идентификатором 1000 равно нулю, то объявляется победа игрока номер 0. Или вот такой пример:

```
if ( ( GetNScriptUnitsInArea( 123, «Bridge» ) > 0 ) and
 ( GetNUnitsInScriptGroup( 123, 1 ) <= 3 ) ) then
    Cmd( 3, 911, GetScriptAreaParams( «Bridge» ) );
end;
```

Если в скриптовой области «Bridge» оказывается хотя бы один юнит с идентификатором 123 и количество таких юнитов меньше или равно 3, то юнитам с идентификатором 911 отдается команда «агрессивное движение» в точку центра области «Bridge».
Следующий пример:

```
if ( GetObjectHPs( 2712 ) < 1000 ) then
    DamageObject( 2712, -100);
end;
```

Если у объекта с идентификатором 2712 количество жизни (HP,



Повинуясь скриптовым указаниям, на звуки пушечной стрельбы из-за угла выползли танки.

HitPoints) меньше 1000, то следует повредить этот же объект на -100 (то есть подлечить его на 100).

Теперь самое главное: как функции связаны между собой и как полностью составить скрипт.
При запуске карты в скрипте также запускается функция Init(), в силу чего эта функция должна быть объявлена и расписана в любом скрипте. Скрипт строится на том, что Init() должна запускать все остальные скрипты. Соответственно через нее можно (и нужно) вызывать любые проверочные функции, установки при старте и т.п. Пример:

```
function Init()
    RunScript( «Check1» );
    RunScript( «Attack95» );
end;
```

RunScript — очень ценная функция. Большинство скриптов в игре написаны с ее использованием. Она позволяет с заданной периодичностью запускать любую другую функцию. Но вы можете прекратить вызовы той или иной функции, если в ее теле вызовется Suicide(). Например:

```
function Init();
    RunScript( «Attack1», 2000 ); — вызывать Attack1 каждые 2 секунды
end;

function Attack1();
    — производим некие действия
    — можно делать проверки и при их выполнении вызывать suicide
    Suicide(); — больше Attack1 не вызовется
end;
```

Написанные функции можно вызывать как через RunScript, так и напрямую. Прямой вызов функции происходит разово и является своего рода подпрограммой. Также для функций можно использовать параметры, которые могут возвращать значения:

```
function Check();
    TestBridge();
    num = GetNum( 10 );
end;

function TestBridge();
    — делаем что-нибудь
end;

function GetNum( id );
     return GetNUnitsInScriptGroup( id );
end;
```

В языке LUA есть глобальные и локальные переменные. В скриптовании гораздо чаше используются локальные переменные, потому что глобальные не попадают в файл сохранения. Если нужны некоторые глобальные значения, то можно использовать функции SetGlobalVar (SetIGlobalVar, SetFGlobalVar, SetSGlobalVar) и GetGlobalVar (GetIGlobalVar, GetFGlobalVar, GetSGlobalVar). Функции SetGlobalVar создают переменную (так называемый globalvar) со строковым именем и сохраняют необходимое значение требуемого типа. Но часто вызывать в скрипте эти функции не рекомендуется, потому что они не столь быстры при выполнении. Пример:

```
function test();
    local a = 1; — создана локальная переменная
    SetIGlobalVar( «temp.test1», a ); — создали целочисленный globalvar
    SetFGlobalVar( «temp.test2», 1.618 ); — создали globalvar типа float
    SetSGlobalVar( «temp.test3», «Lala» ); — создали строковой globalvar
    t1 = SetIGlobalVar( «temp.test1», 0 );
    t2 = SetIGlobalVar( «temp.test2», 0 );
    t3 = SetIGlobalVar( «temp.test3», 0 );
end;
```

Оператор склеивания строк в LUA — двойная точка. Кроме того, LUA умеет автоматически преобразовывать типы данных. Поэтому в скрипте можно делать очень интересные вещи, вроде проверок скриптовых областей в цикле:

```
function Init();
    RunScript( «CheckAreas», 5000 ); — проверка областей каждые 5 секунд
end;

function CheckAreas();
for i = 1, 10 do
    scriptarea_name = «scriptarea» .. i; — к строке приклеиваем число
    if ( GetNUnitsInArea( 0, scriptarea_name ) > 0) then
    — что-то делаем;
    end;
end;
end;
```

В файле помощи, поставляемом вместе с редактором карт, есть описания всех скриптовых функций. При возникновении непреодолимых трудностей не стесняйтесь туда подглядывать!
А теперь разберем еще один скрипт, посвященный защите краснознаменной свинофермы «Заветы Пятачка». Выглядит он так:

```
function ToWin()
if ( GetNUnitsInScriptGroup(100) <= 0) then
    Win(0);
    Suicide();
    end;
end;
function TobeDefeated()
if ( GetNUnitsInArea(1, «Zaveti Patachka») > 1) then
    Loose();
    Suicide();
    end;
end;
function Init()
    RunScript( «ToWin», 3000);
    RunScript( «TobeDefeated», 3000);
end;
```

Делает этот скрипт следующее: если в районе нашей свинофермы оказывается враг (этому соответствует циферка 1 в скобке в восьмой строчке), то вследствие нарушения тонкого баланса экосферы все хрюшки резко теряют в весе, а значит — падает и количество сала, что абсолютно гибельно для милитаризированного народного хозяйства. Первые же шесть строчек описывают условие, при котором мы одерживаем блистательную победу над врагом — бандой свирепых меха-

Советует КНР

Уделяйте внимание каждой мелочи. Проверьте праведность «дипломатических» настроек. Убедитесь, что для каждой стороны выбрана «родная» авиация и десант. Установите начальную точку обзора именно там, где ей полагается быть по логике вещей (над подотчетными войсками).

Не пренебрегайте AI-настройками — с их помощью можно создавать самостоятельные группы огневой поддержки, что придаст картам дополнительную живость.

Установите как минимум по одной точке входа авиации в зону боевых действий для каждого игрока (Player[x]->Aviation->Appear points).

Уважайте и цените труд железнодорожников! Не задавайте ширину (Width) рельсов, отличную от «6»! Не создавайте кольцеобразных поездов! Администрация отказывается брать на себя ответственность за все неприятности, что вы испытаете в связи с подобным поведением.

низаторов-вивисекторов. Условие это — их тотальное истребление. Ну а для того чтобы отличить мерзких изуверов от добропорядочных тимуровцев, надо использовать Script ID — о котором я рассказывал в прошлый раз (как, кстати и про скриптовые зоны).

От произносимого гнусавым голосом КНР монолога, наполненного запятыми, точками и прочими знаками препинания (все их он тщательно проговаривает), приходят в себя ЖИМ и УГМ. Увлекшийся дележкой знаний КНР не замечает, как они бесшумно подкрадываются к нему сзади, готовясь познакомить его «затылок» с кияночкой.

КНР. Вы спросите: «А где же бигмак?» *(Несуразно дергаясь, фальшиво напевает.)* Две больших котлеты... *(Но тут в «песню» вмешивается деревянный молоток.)*
УГМ и ЖИМ *(хором, со взглядами очень голодных волков)*. Все на булочке с кунжутом... *(Уносят бесчувственного КНР за сцену.)*

ЗАНАВЕС

Слабонервные зрители падают в обморок, циничные гогочут, кровожадные пытаются прорваться за сцену, умные неотрывно читают советы по редактору...

Действие пятое, или Эпилог

В зале темно, словно в открытом космосе, а вы знаете, как там темно; громко, отражаясь от случайно пролетающих светил, звучат голоса КНР, ЖИМ и УГМ.

ЖИМ. Страшно было? Мы долго эту сцену готовили — надо же было чем-то этот кошмар закончить! А то за простыми скриптами сложные пошли бы, как пить дать.
КНР. Ну, хоть одна дельная мысль в голову пришла! Я так думаю: хотят сделать лучшую карту — должны сами думать и нас воспринимать такими, какие мы есть...
УГМ. Ага. То есть таким вот неполноценным, но очень колоритным социумом, в котором все друг друга тайно и явно ненавидят и тем самым движут сюжет... Все, хватит, давайте лучше брататься! *(Слышатся звуки братания.)*
КНР. На этой оптимистической ноте мы и прощаемся с вами, дорогие зрители! Рисуйте реки, растите елки, озеленяйте пустыни кактусами, возводите блокпосты и укрепрайоны и не забывайте о скриптах! Надеемся, что именно ваша карта, зритель в пятом ряду, станет лучшей. *(Явно отбиваясь от кого-то.)* Мы по крайней мере приложили к этому максимум усилий... Как говорится, всем спасибо, все свободны!!!

Еще один занавес, с вышитой подлинно золотыми текстурами 3D-чайкой, на этот раз окончательный и бесповоротный.

КОНЕЦ ТРАГИКОМЕДИИ

ОТ ОРГАНИЗАТОРОВ. Дорогие бойцы! Высшее командование в лице краснознаменной ордена «Нашего Выбора» компании «Нивал Интерактив» и вселенского журнала о компьютерных играх и ландшафтном проектировании Game.EXE завершило учебно-познавательную часть конкурса на ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ». Мы искренне надеемся, что четыре публикации не прошли для вас даром и вы постигли-таки основы гейм-дизайна. Остается самая малость: создать однопользовательскую миссию своей мечты и выслать ее по адресу blitzkrieg@game-exe.ru, не забыв приложить к е-письму данные о себе: имя, фамилия, обратный е-адрес и год призыва.
Торжественно напоминаем, что выемка писем из нашего цельнометаллического ящика прекращается 15 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА. Разбор полетов обязательно найдет свое место среди «полигонных» страниц журнала, а авторов самых талантливых сингл-миссий ждут великие почести и награды, о которых можно прочесть на «Странице Наград».
Высшее командование желает вам удачи на полях сражений с редактором! Так победим!



Попытка просочиться сквозь лесок закончилась столкновением с неприятельскими силами. В следующий раз мы здесь просачиваться не станем.

Советует КНР

По окончании работы над скриптом удостоверьтесь, что в настройках карты указан верный путь к *.lua-файлу.

Дополнительную информацию о языке LUA можно почерпнуть по адресу www.lua.org.

Любые моменты, связанные с работой редактора, можно уточнить на форуме официального сайта игры «Блицкриг», что вольготно расположился по адресу www.blitzkrieg.ru.



В первой части ЖК-теста мы, помнится, хвалили несколько мониторов за превосходную обзорность, высказываясь в том духе, что «дальше уже некуда». Оказалось, есть куда...

Просто RAID

1

Redundant Array of Inexpensive Disks — массив недорогих дисков с избыточностью. Так выглядит распространенная, но слегка искаженная интерпретация аббревиатуры RAID (в оригинале, конечно, Independent Disks). Однако сочетание слов «недорогие» и «избыточность», безусловно, точнее передает сущность этой технологии. *стр. 122*

ЖКХ *Окончание. Начало см. в #8*

2

Вторая и последняя глава ЖК-эпопеи, в которой мы встречаем два почти идеальных монитора, с полдесятка посредственных и один... деревянный. *стр. 124*



Просто RAID

Дмитрий Лаптев

Redundant Array of Inexpensive Disks — массив недорогих дисков с избыточностью. Так выглядит распространенная, но слегка искаженная интерпретация аббревиатуры RAID (в оригинале, конечно, Independent Disks). Однако сочетание слов «недорогие» и «избыточность», безусловно, точнее передает сущность этой технологии.

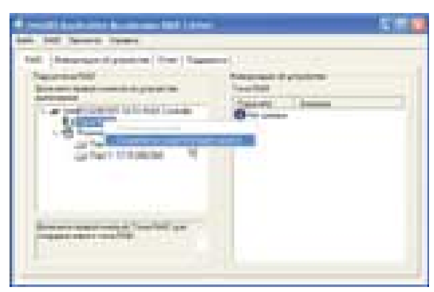
Недорогая избыточность

Никакого противоречия здесь нет, в своей изначальной серверной ипостаси технология RAID оказалась очень хорошей (и недорогой!) альтернативой специализированным хранилищам на дисках или магнитной ленте с их суровой пяти-шестизначной ценой. Рецепт прост: берем от двух и более одинаковых по объему и производительности винчестеров, подключаем их к RAID-контроллеру и конфигурируем массив в соответствии с задачами, решаемыми нашей рабочей станцией. Основных вариантов объединения, называемых также уровнями RAID, насчитывается три:

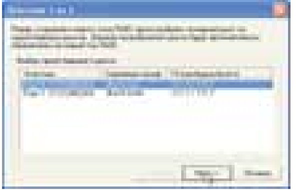
а) RAID под номером «ноль» задействует диски в режиме «Data Stripping» — поток данных расщепляется пропорционально числу дисков. Соответственно возрастает скорость обращения (в пределе в разы, на практике же ускорение сильно зависит от выполняемой задачи). А общий объем массива складывается из объемов, входящих в него винчестеров.

Для компьютера, занятого видеомонтажом или многоканальным редактированием звука, такой вариант — естественный выбор. Надо лишь отметить, что надежность RAID 0-массива ниже, чем одиночного диска. Стоит «умереть» одному винчестеру, как весь массив канет в лету, а статистическая вероятность печального исхода тем выше, чем больше дисков задействовано в массиве.

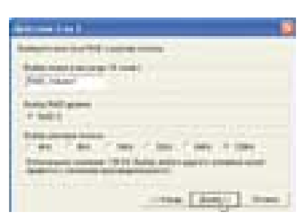
б) RAID 1, напротив, любим параноиками и лентяями (не желающими регулярно архивировать «Свои документы»), а в первую очередь — добропорядочными хранителями ценных архивов, баз данных и т.п. В этом случае данные копируются одновременно на все доступные диски в режиме «Data Mirroring». Отчего потеря одного винчестера может натурально пройти незамеченной, если не обратить внимание на предложение диагностических утилит прогуляться в магазин за новым диском для замены.



Создание «прозрачного» интеловского RAID-массива в самом разгаре. У нас уже есть один винчестер с обустроенной на нем Windows и всеми программами, тесты в режиме Single HDD прогнаны. Только что был подключен второй винчестер, и...

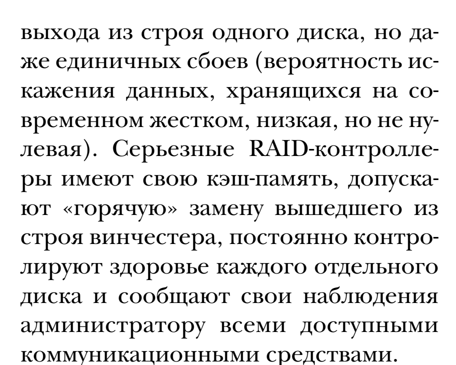


...Intel Application Accelerator предлагает выбрать исходный диск...



...а также уровень RAID и размер полосы (минимальной порции данных, на которые будет дробиться разделяемый между винчестерами поток).

Увы, объединяя диски в RAID 1, рассчитывать не на что. Кроме разве что бонуса надежности. Скорость работы, емкость массива — равны скорости и емкости одного винчестера. Дальнейшее развитие идеи избыточности — уровни RAID 3 и RAID 5 — защищает надежнее олдспайса. Отдельный винчестер (или даже пара) отводится под хранение кода коррекции ошибок, а значит, можно не бояться не только полного выхода из строя одного диска, но даже единичных сбоев (вероятность искажения данных, хранящихся на современном жестком, низкая, но не нулевая). Серьезные RAID-контроллеры имеют свою кэш-память, допускают «горячую» замену вышедшего из строя винчестера, постоянно контролируют здоровье каждого отдельного диска и сообщают свои наблюдения администратору всеми доступными коммуникационными средствами.



в) RAID 0+1 — комбинация двух вышеупомянутых уровней. Для такого массива требуется четное число винчестеров (от четырех и более). Диски делятся на пары, хранящие идентичное содержимое (RAID 1), а пары объединяются по принципу RAID 0. Система получается надежная и быстрая. Правда, недорогой она не может быть по определению...

RAID или апгрейд?

Замечательно, но какое отношение эти серверные выкрутасы имеют к «Игровому железу»? — не спросил, но определенно подумал наш терпеливый читатель. Неужели одного современного винчестера (80-160-гигабайтного) для получения нормального (а хотя бы и идеального) игрового компьютера уже недостаточно?

Ведь до самого недавнего времени мы с коллегами дружно рекомендовали именно такую схему дискового апгрейда: продажу старого винчестера ко времени исчерпания его объема и покупку нового, непременно из самого свежего высокооборотного семейст-

ва. Этим гарантированно достигалось не только расширение жизненного пространства, но и, как минимум, приятное, то есть ощутимое без помощи секундомера, ускорение большинства повседневных операций. А что теперь? Теперь, оказывается, можно успеть до краев заполнить свой старый 40-60-гигабайтник, принадлежащий к позапрошлогоднему поколению жестких дисков, и... обнаружить, что достойной замены ему не выросло. По крайней мере «переезд» со всеми сопутствующими софтовыми переустановками-настройками той околонулевой разницы явно не оправдывает. Не секрет, что большинство обиходных офисно-домашних программ (а игры — так в особенности) при достаточном количестве оперативной и видеопамяти от скорости дисков зависят слабо. И разумно при прочих равных поставить лишний модуль-другой ОЗУ, нежели тратиться на самый скоростной диск, продавая старый за бесценок.

Если дела пойдут таким же манером и дальше, добавление второго винчестера станет самым адекватным решением. Причем для максимизации преимуществ имеет смысл не просто подключить его ко второму IDE-каналу, а объединить с первым в RAID 0. Всерьез беспокоиться о сохранности файлов в виду «раздвоения» физического носителя я бы не стал, в любом случае довольно регулярной архивации ценных данных (на CD-R/RW, DVD-R/RW, соседнем компьютере в локальной сети и т.п.). По этой же причине устраивать в домашних условиях RAID 1, а тем более RAID 0+1 — бессмысленная трата денег и электроэнергии.

К счастью, материнские платы с парой дополнительных IDE-разъемов уже давно (лет пять, не меньше) перестали быть серверной экзотикой. А с некоторых пор плату на свежем чипсете от именитого брэнда «без RAID'а» стало сложнее найти, нежели с таковым. Мы старину ворошить не будем, а в качестве иллюстрации испытаем в деле ультрасовременный Serial ATA RAID, вживленный компанией Intel в южный мост ICH5R. Им комплектуются полнофункциональные версии плат на чипсетах i865 и i875 (усеченный мост — ICH5, как нетрудно догадаться, лишен именно RAID-контроллера). Поскольку никакого ускорения собственно интерфейс Serial ATA для нынешнего поколения винчестеров не обеспечивает, все практические выводы справедливы и для обычного Parallel ATA RAID. С той только разницей, что «прозрачные» RAID-контроллеры для «параллельного» IDE в природе слабо распространены, а значит, нам все-таки придется заняться переустановкой Windows и всего ПО, а все мало-мальски ценные данные сбросить перед миграцией в архив.

Таблица 1.

	WinBench 99 Business WinMark, байт/с	WinBench 99 High-End WinMark, байт/с	WinBench 99 Disk Access Time, мс	HDD PCMark 2002, общий балл	Unreal 2 (Atlantis (Post Avalon), с	Gothic 2 (загрузка сохраненной игры), с	Загрузка Windows XP, с
Single HDD	8435	21800	13,6	694	29,4	19,2	20,1
RAID 0	10133	30625	11,1	1548	32,2	16,9	17,0

Перед тестами, как водится, маленькая ремарка. Платформой послужила плата Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P с парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт от Kingston, процессором Pentium 4 3 ГГц и видеокартой ATI Radeon 9800Pro со 128 мегабайтами на борту. В RAID согласилась вступить пара Serial ATA-винчестеров Seagate Barracuda ATA V по 120 Гбайт каждый. За синтетическую часть исследования отвечали бессменные WinBench 99 и PCMark 2002. И результаты оказались крайне благоприятными для RAID-массива (шутка ли — оценка PCMark выросла более чем вдвое. Ни один из современных винчестеров в одиночку сравнимых баллов и близко не набирает!). Также измерялось время загрузки нескольких игр и самой Windows (в таблицу сведены наиболее характерные результаты). И, к сожалению, здесь никакого яркого доминирования RAID-массива над одиночным винчестером не нарисовалось. В ряде случаев RAID даже уступил, что можно объяснить накладными расходами (к примеру, когда приходится считывать много маленьких файлов, делить которые по двум дискам было бы бессмысленно, зато искать приходится на обоих). Но в целом впечатление того, что компьютер с RAID стал чуть более «отзывчивым», нежели без оного, сформировалось стойкое и самовнушением едва ли объяснимое.

Напоследок не забудем бытовую составляющую: шум и нагрев. С первым все просто: диски для домашнего RAID-массива должны быть непременно тихими, иначе их синхронное тарахтение гарантированно испортит общее впечатление. Наши «Барракуды» этому требованию вполне удовлетворяли. Нагрев же оказался неожиданно высоким (во время работы верхняя крышка винчестера нагревалась, как минимум, до 60 градусов). И без дополнительного охлаждения пара винчестеров, установленная в «салазках» в отсек под CD-приводом, умудрялась так накалить последний, что диски из него вынимались подогретыми до обжигающего состояния.

Хорошим «воздушным» решением стала замена сплошной заглушки пятидюймового отсека на решетку с прикрученными к ней тремя малоформатными вентиляторами (что обычно ставятся на чипсеты), работающими на вдув. А продолжая вживлять в компьютер водяное охлаждение, как оказалось, можно восхитительно охладить и двухвинчестерный RAID. Потребуется один плоский теплообменник (любого размера, но чем больше его площадь, тем лучше), две алюминиевые или, что лучше, медные пластинки, по формату равные верхней крышке винчестеров. Конструкция собирается в виде бутерброда: в центр помещается теплообменник, который зажимается двумя винчестерами через термопластинки, слои промазываются термопастой. Все лишние калории как рукой снимает! Есть, правда, и минус — придется счистить все наклейки с поверхности жестких дисков, что, думается, однозначно скажется на гарантии.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит представительство компании Intel (www.intel.ru) и компанию USN Computers (www.usn.ru) за предоставленную возможность практически ознакомиться с нюансами RAID'остроения.*

ЖКХ

Дмитрий Лаптев

Окончание. Начало см. в #8

Вторая и последняя глава ЖК-эпопеи, в которой мы встречаем два почти идеальных монитора, с полдесятка посредственных и один... деревянный.

LG Flatron L1710B

Цена	$460
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	140x110
Время реакции пикселей	5+11 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, USB Hub
итоговый рейтинг	4,3



Индекс «B» в названии прозрачно намекает на принадлежность модели к бюджетному (или бизнес-) семейству. По крайней мере цена очень даже божеская для 17-дюймовой панели с хорошей контрастностью и временем реакции (судя по заявленным ТТХ), DVI-входом и USB-хабом на два выхода.

Монитор и впрямь не провалился ни по одному из пунктов тестовой программы и набрал сплошные «четверки с плюсом». Почему не «отлично»? По объективным причинам, которые, как ни странно, нельзя отнести к чисто маркетинговым уловкам с целью «оставить место» для нижеследующей профессиональной модели. Матрица, хоть и усовершенствована, отчетливо напоминает модели прошлого сезона и явно производится по хорошо обкатанному (и потому дешевому) техпроцессу. Отсюда характерная желтая подсветка, сужающая горизонтальную обзорность, узкие вертикальные углы, так что максимальное эстетическое удовольствие, просматривая фотографии, можно получить лишь в одиночку.

Цветопередача явно не достигла высот, занятых лучшими из нынешних ЖКМ, особенно в части передачи оттенков зеленого. Хотя кое-что поддается исправлению, если обратиться к встроенному меню, где есть две предустановки цветовой температуры (6500/9300 градусов по Кельвину) и отдельная поканальная регулировка. Ничего более интересного в меню не обнаружилось, если не считать того слегка печального факта, что контрастность и яркость по умолчанию были выставлены на максимум и желание прикрутить их сколько-нибудь отсутствовало.

Время реакции порадовало в упражнениях с перетаскиванием окошка по рабочему столу, но при переходе в Quake 3 обнаружилось отчетливое «троение» на уровне 20-25 мс. Что само по себе неплохо, а для бюджетной модели просто в порядке вещей. Зато масштабирование до всех ходовых разрешений в диапазоне 640x480 — 1280x1024 удалось на славу. Знать, аналоговый преобразователь хорош! В пользу этого говорит и отсутствие какой-либо разницы при подключении через D-Sub в сравнении с DVI.

LG Flatron L1800P

Цена	$600
Диагональ	18 дюймов
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	н.д.
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	300:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, USB Hub
итоговый рейтинг	4,5





На удивление тяжелый аппарат, что должно извиняться его принадлежностью к профессиональной категории. Той же причиной, видимо, объясняется и нарочито простоватый дизайн в стиле кухонного комбайна (для профи важнее объективные характеристики, нежели внешний вид) с преобладанием простого белого пластика.

Итак, каковы же эти «профессиональные» характеристики? В первой части ЖК-теста мы, помнится, хвалили несколько мониторов за превосходную обзорность, высказываясь в том духе, что «дальше уже некуда».

Оказалось, есть куда: отклонение сверх 45 градусов в любом направлении LG Flatron L1800P сопровождается лишь небольшим падением контрастности, без какой-либо желтизны. Отчего комфортный угол обзора, на котором сохраняется аутентичная цветопередача, становится рекордно велик. Само по себе воспроизведение цветов также отменное и не введет в заблуждение даже начинающего верстальщика. Лишь предустановки цветовой температуры (как 9300, так и, в меньшей степени, 6500) слегка утрированы, но привыкнуть можно. К масштабированию картинки до меньших разрешений претензий нет. Остались недостатки (куда же без них...): неоглашенная в официальных документах задержка оказалась неидеальной, не меньше 25-30 мс, характерный «шлейф» наблюдался как в играх, так и в офисных задачах. Яркость с контрастностью по умолчанию снова были выкручены до предела.

Тем не менее LG Flatron L1800P, даже если не брать в расчет цену, заслуживает «Нашего выбора» в классе 18-дюймовых мониторов. Кстати, восемнадцатидюймовая диагональ для ЖКМ с разрешением 1280x1024, похоже, оптимальна. Отсутствует заметная зернистость (как у 19-дюймовых моделей), а мелкие элементы, вроде Windows-пиктограмм и текста, различаются даже людьми с неорлиным зрением.

Philips 170B4

Цена $490	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 160x160	
Время реакции пикселей 25 мс	
Яркость 260 Кд/м²	
Контрастность 400:1	
Интерфейс D-Sub, DVI	
итоговый рейтинг	4,2

Относительно недорогой монитор, «бюджетность» которого особенно рельефно проявляется в части цветопередачи. Нет, ничего криминального вы не увидите, но профессиональные модели (да и особо одаренные представители бизнес-категории) образца середины 2003 года воспроизводят цвета заметно правдоподобнее и просто «живее». Так, только что отсмотренный L1710B от более чем родственной Philips компании LG (их совместное подразделение, занятое разработкой ЖК-матриц, так и называется — LG.Philips LCD) отличился несомненно лучшими характеристиками.

Компенсировать этот недостаток инженеры Philips решили изобилием установок цветовой температуры в экранном меню, из них «Original» и «9300 for CAD/CAM» загоняют картинку в откровенную синеву, «6500 for Image Management» выглядит пристойнее, а установка «sRGB Preset» как раз сгодится для повседневной работы.



Зато время реакции, как минимум, соответствует заявленным 25 мс. Причем субъективно это какие-то очень короткие миллисекунды, поэтому монитор не разочарует даже зрителей, предпочитающих динамичный видеоряд. А официальная обзорность наоборот завышена против истинной, углы ничем не лучше среднего уровня, что принято обозначать в спецификациях как «140x140 градусов» или, в случае совсем уж честного вендора, «140x120».

Эргономика/дизайн? Никаких претензий. Разве что кнопки меню несколько странно нажимаются (жесткие, при этом «ход» их довольно глубок), но это сущая мелочь.



Philips 180P2

Цена $620	
Диагональ 18 дюймов	
Угол обзора 170x170	
Время реакции пикселей н.д.	
Яркость 250 Кд/м²	
Контрастность 350:1	
Интерфейс D-Sub, DVI	
итоговый рейтинг	4,6



Еще один увесистый агрегат, по всем признакам оказавшийся близким родственником LG Flatron L1800P. По крайней мере обзорность столь же приятно радует (и также полностью отсутствует желтая подсветка). Цветопередача близка к идеальной, а настройки цветовой температуры даже богаче, чем у LG (градации такие же, как у Philips 170B4, не нашлось лишь sRGB-предустановки, поэтому для тестов был активирован пункт «Original Panel Color»). Обнаружился даже запас по контрастности (оптимальное значение при 100-процентной яркости оказалось в районе 60%). Субъективно картинка при подключении через цифровой вход оказалась чище аналоговой, но лишь на тестовых «муарных» сетках. А в Windows-действительности ничего задевающего честь «королевской компании» не вскрылось.

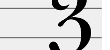
Задержка снова чуть испортила идеальную картину (по неким тайным соображениям среди официальных характеристик места для соответствующей строчки снова не нашлось). Тем не менее стыдиться «Филипсу»

нечего, больше чем на 25-30 мс монитор не задумывается даже в самых сложных ситуациях. И было бы несправедливо обойти «Нашим выбором» эту, безусловно, замечательную модель.

Hitachi CML175SXW

Цена	$500
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	260 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line In

итоговый рейтинг





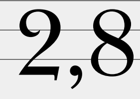
Стоит монитору продемонстрировать выдающееся время реакции пикселей, как почти неизбежно выясняется, что похвалить его больше не за что. Отчего так, не знаете? Мы тоже не в курсе. По разным данным, паспортная задержка этого монитора меньше некуда — 12-16 мс, и на практике теория подтверждается. Обнаружить какие-либо погрешности в играх и видео действительно нереально, шлейф при прокрутке текста также невелик.

Но цветопередача просто никуда не годится. И не стоит рассчитывать исправить палитру какими-либо настройками (хотя меню у Hitachi богатое). Практически все оттенки на этом мониторе словно пожухли, в особенности досталось зеленому цвету (вместо него демонстрируется нечто сероватое). Рационального объяснения этому явлению не нашлось, матрица явно свежая (хотя мы и прошлогодним ЖКМ подобной интерпретации оттенков не прощали). Обзорность также недотягивает до заявленной. Увы, несмотря на низкую задержку, удовольствия от игры такой монитор обеспечить не в состоянии.

Hitachi CML190SXW

Цена	$900
Диагональ	19 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	15+10 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	500:1
Интерфейс	D-Sub, DVI

итоговый рейтинг





«Ага, задержка увеличилась, следовательно, с цветностью порядок наверняка наведен», — подумали мы с Иваном Никифоровичем — и ошиблись. Трагически. Да, монитор не из шустрых, причем субъективная задержка в играх оказалась едва ли не худшей среди участников текущей ЖК-сессии. Однако со своей цветопередачей, хоть и заметно лучшей, нежели у 17-дюймового собрата, CML190SXW оказался также лишь вторым-третьим с конца списка. Слегка облагородить палитру можно все теми же богатыми настройками хитачевского экранного меню, но проблема явно глубже.

Даже тест масштабирования изображения до меньших разрешений, с которым проблем не было у большинства сугубо бюджетных моделей, на этот раз не прошел: правый угол упорно уезжал за пределы экрана, а вся картинка неестественно растягивалась. Из мелочей можно отметить внешний блок питания, что давно и справедливо считается дурным тоном.

Отсюда неутешительное резюме: для монитора со столь солидным дизайном и некопеечной ценой — слабо. И очень слабо для компании, умевшей некогда делать идеальные (не побоимся этого слова!) ЭЛТ-мониторы.

NEC MultiSync LCD 1860NX

Цена	$610
Диагональ	18 дюймов
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	30 мс
Яркость	200 Кд/м²
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub, DVI

итоговый рейтинг 3,5

Из сверхбогатой мониторной линейки NEC на этот раз к нам пожаловали два 18-дюймовых дисплея. Различающихся на первый взгляд не столько характеристиками, сколько ценой.

LCD 1860NX собран на IPS-матрице и, судя по предыдущим примерам (см. обзор монитора Eizo в прошлом номере), должен, как минимум, достойно отображать цвета. Так и есть, ничего плохого о цветопередаче мы сказать не имеем, также к вашим услугам широкий выбор «цветовых температур». После ужасов от Hitachi глаза просто отдыхают. А отставание от парочки 18-дюймовых LG и Philips есть лишь в отношении обзорности. NEC также не окрашивает картинку в желтый, а только снижает контрастность, но — снижает сильнее, нежели оба конкурента.

Кроме того, технология IPS традиционно страдает медлительностью, и NEC, увы, совсем не пожелал нарушать эту традицию. Субъективно задержка оказалась худшей в нашем обзоре.



Дизайн монитора удивил – такой «угловатости» в сочетании с грубой черной пластмассой не приходилось встречать очень давно. Советская радиотехника, помнится, заключалась в до боли похожие корпуса. Единственный плюс конструкции – регулируемая по высоте подставка.

А экранное меню – образец того, каким оно быть НЕ должно ни в коем случае. Достаточно сказать, что само меню вызывается кнопкой с надписью «Exit» (причем надписи отштампованы на самих кнопках и потому совершенно нечитаемы), а навигацию без печатного руководства освоить непросто. Надо отметить, что заковыристым управлением отличились практически все мониторы, а NEC лишь умудрился собрать все несуразности в одной модели. Ну не пора ли, господа дизайнеры, наступить на горло собственной песне? Ведь рецепты человеколюбивого управления экранным меню известны. К примеру, пара кнопок – для навигации, пара – для изменения значения выбранного пункта (и все, никаких многорежимных клавиш Enter/Set/Auto/Exit etc., несвоевременное нажатие которых карается выпадением из меню с необходимостью заново карабкаться по его развесистой структуре). Или, по секрету, нам открылось и такое видение: навигация по пунктам меню осуществляется не кнопками, а колесиком, выбор пункта – нажатием на него же. Просто восторг, да что там – феерия!

NEC MultiSync LCD 1880SX

Цена $920

Диагональ 18 дюймов

Угол обзора 170x170

Время реакции пикселей 33 мс

Яркость 240 Кд/м^2

Контрастность 350:1

Интерфейс D-Sub, DVI

итоговый рейтинг **3,6**



Корпус несколько обтесали и кнопки подписали по-человечески. Уже лучше. Объективные же характеристики отличаются от показанных моделью 1860NX отнюдь не радикально. Цветопередача снова на высоком уровне, то же – и обзорность. Задержка субъективно ничуть не хуже, нежели у предыдущего аппарата, а быть может, даже чуть лучше. Те же проблемы с масштабированием, особенно явные в разрешениях 640x480 и 1024x768.

Если бы не столь высокая цена и превышающая средний уровень задержка, быть монитору если не «Нашим выбором», то, как минимум, оцененным на 4 с плюсом. А пока что ценообразование NEC уже во второй раз оставляет нас в полном недоумении.

Swedx XV1-17BE1

специальный приз

Цена $853

Диагональ 17 дюймов

Угол обзора 130x110

Время реакции пикселей 25 мс

Яркость 250 Кд/м^2

Контрастность 350:1

Интерфейс D-Sub

итоговый рейтинг **4,5**

На десерт, как водится, экзотика. Встречайте – шведский деревянный монитор с корпусом из натуральной березы (есть также модели из красного дерева!). Для управления экранным меню на боковину вынесена стилизованная «под старину» металлическая панелька с маленькими стальными кнопками.

Каемся, были серьезные опасения, что, кроме восторженных слов в адрес дизайнеров, ничего лестного сказать об этом мониторе не получится. Не тут-то было – «деревянный» проявил себя очень достойно. Цветопередача оказалась достоверной, палитра – богатой, задержка, хоть и не лучшей, но вполне на уровне заявленных 25 мс. Так что модель можно с чистой совестью причислить к игровым.

Масштабирование на этот раз не состоялось лишь для разрешения 800x600. А всерьез можно пожаловаться только на обзорность. Если верить спецификации, она складывается из 60 градусов – вверх, 50 – вниз и по 65 – влево и вправо. Как и следует ожидать при таких скромных «официальных» углах, комфортное созерцание полноцветной картинки обеспечивается лишь при взгляде на экран «строго по центру» (точнее – в пределах десяти градусов). Словом, если вы готовы переплатить за монитор под цвет мебели, Swedx вас не разочарует.



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании DVM Group (www.dvm.ru) и «Русский стиль» (www.rus.ru), а также московское представительство компании NEC (www.nec.ru) за замечательные мониторы, любезно предоставленные в распоряжение нашей тестовой лаборатории.*

But the Sword



В консольно-мордобойной индустрии серьезная конкуренция свирепствует лишь в стане файтингов обыкновенных — тех самых представителей жанра, чьи персонажи предпочитают охаживать друг друга руками, ногами и, в особенно запущенных случаях, еще какими-нибудь анатомическими деталями.
А вот на поле сворд-файтингов ситуация прямо противоположная. Как только речь заходит о палках, катанах, мечах, топорах, нунчаках и прочем колюще-режуще-оглушающем, у бывалых игроков непроизвольно вырываются всего два слова: «soul» и «calibur». Последнее может варьироваться от «blade» до «edge», однако сути дела это не меняет: конкурентов у этой игры нет и не предвидится, а те, что когда-то и были, либо сгинули во тьме веков, либо застряли в двух измерениях. Что, разумеется, ни в коем случае не порок, но откровенное проявление слабости — в глазах моих и остальных разумных игроков.

Soul Calibur II
www.soulcalibur.com
жанр: Файтинг
платформы: PlayStation 2, Xbox, GameCube
издатель и разработчик: Namco (www.namco.com)



Образцовый самец

Между тем в Soul Calibur II (SC2), сколько ни копайся с самыми злостными намерениями, серьезных недостатков все равно не найдешь. Тот самый редчайший случай, когда игра получилась не только близкой к идеалу, но и оказалась ничуть не хуже своего легендарного предшественника (а первый Soul Calibur, между прочим, в свое время серьезно помог Sega в продвижении Dreamcast, поскольку более красивого консольного файтинга на тот момент попросту не было).
Фасадом SC2, быть может, и не перещеголял Virtua Fighter 4: Evolution, однако подобрался к нему очень близко. Да и потом, общеизвестно, что когда графика начинает приближаться к потолку технических возможностей конкретной консоли, разобрать, кто милее, становится почти нереально. Просторные, детализированные, красочные уровни и бойцы, которые дадут фору иным персонажам заставочных роликов, — это лишь одна сторона медали. А вторая, конечно же, — шикарные спецэффекты, по количеству и качеству которых SC2 кладет конкурентов на обе лопатки вообще без усилий. Ей-богу, когда дизайнеры не гнушаются призрачными и огненными мечами, а следы от оружия висят в воздухе, словно новогодние гирлянды, картинка просто расцветает.

Без пределов

Бойцы в SC2, быть может, и не прописаны столь идеально, как в Файтинге, Название Которого Вы Уже Не Раз Слышали, но парытройки добрых слов заслуживают. Форумы соответствующей направленности уже ломятся от споров Cassandra-филов (девица вооружена коротким мечом и щитом), поклонников не менее приятной глазу Talim, которая замечательно управляется с загадочным гибридом тонфа и ножей, и существа по имени Charade, всегда использующего то же самое оружие, что и его противник. Как ни крути, а простор для тактики (всего в Soul Calibur II порядка 20 персонажей) более чем обширный.
Увы, не все воители выдерживают сравнение со своими же коллегами по уникальности стиля, проработке боевой техники и даже внешнему виду. Тот же Heihachi, эмигрировавший на PS2 прямиком из Tekken и на старости лет обретший статус бонусного персонажа, смотрится здесь чужаком и играется не лучше. Казалось бы — зачем старались, рисовали, анимировали? А просто так — ради галочки, лишнего пункта в пресс-релизе.
Но стремление утрамбовать в Soul Calibur II как можно больше бойцов, не сильно заботясь об их балансировке, это, пожалуй, единственное, что можно инкриминировать разработчикам. Режим Weapon Master, который уже через несколько часов заменит вам и Arcade, и Survival, затягивает без остатка: зарабатывать золотые монеты, выполняя все более и более хитрые задания (скажем, поколотить невидимого врага — чем не «Миссия невыполнима»?), а затем тратить накопленное добро на новое оружие, уровни, персонажей — это... это такое...

P.S. Конкурировать с ним по увлекательности может лишь классический Versus, но это уже другая история...